4/99 Ausgabe 23 DM 3,90

Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700,- ▮ Spanien Pta 360,-

B 43739
ISSN 1433-8424

COMPUTEC MEDIA

04
4 394373 903904

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY COLOR

NUR DM 3.90 **DIE NR. 1** Das meistgekaufte Nintendo-Fachm

NINTENDO 128

Enthüllt: Erste Fakten zur neuen Nintendo-Konsole

VIGILANTE 8
A BUG´S LIFE
WWF ATTITUDE
TONIC TROUBLE

Spieleflut: 15 N64-Hits vorgestellt!

24 SEITEN KOMPLETTLÖSUNGEN

TUROK 2
ROGUE SQUADRON

Der potentielle Riesenhit

HYBRID HEAVEN

Im Vorabtest: Das Megaprojekt von Konami

Im Test: Beetle Adventure Racing, FIFA, 99, Goemon 2, WCW Nitro, Chameleon Twist 2, NHL Pro 99, Virtual Pool • Angespielt: Tonic Trouble, Racing Simulation 2 • Doppelposter: Zelda, Goemon 2 • Mit Sammelkarten, Riesen-Spielelexikon, Charts u.v.m.

DEIN N64-SPIELEBERATER: 24 SEITEN

DIE DREI-PHASEN METAMORPHOSE DES MENSCHLICHEN GEHIRNS

extreme-G™ XG2

PHASE 3
EXTREME G2-FAHRER
(SCHON MAL DIE SCHALLMAUER DURCHBROCHEN?)

PHASE 2
MOTORRADFAHRER
(BIS 260 KM/H)

PHASE 1
FAHRADFAHRER
(BIS 30 KM/H)

SPEEDSÜCHTIG

BERLIN, PRO MARKT	11.1 - 13.1	KURFÜRSTENDAMM 206 - 208
HANNOVER, KAUFHOF,	11.1 - 13.1	ERNST-AUGUST-PLATZ 5
DÜSSELDORF, KAUFHOF	11.1 - 13.1	AN DER KÖNIGSALLEE 1-9
FRANKFURT, KAUFHOF	11.1 - 13.1	ZEIL 116-126; ABT. 610
BERLIN, SATURN	14.1 - 16.1	ALEXANDERPLATZ 8
RAISDORF, MEDIA MARKT	14.1 - 16.1	MERGENTHALER STR. 1
KÖLN, SATURN	14.1 - 16.1	HOHE STRASSE 41
MÜNCHEN, PRO MARKT	14.1 - 16.1	PASINGER STR. 18
LEIPZIG, ZUR 48	18.1 - 20.1	WACHSMUTHSTR. 10
HAMBURG, MEDIA MARKT	18.1 - 20.1	GÄRTNERSTR. 169
KÖLN, SATURN	18.1 - 20.1	HANSARING 97
STUTTGART, MARO	18.1 - 20.1	KÖNIGSTR. 16
BAYREUTH, VIDEO JAKOB	21.1 - 23.1	BINDLACHERSTR. 8
HAMBURG, SCHAULANDT	21.1 - 23.1	ALTE HOLSTENSTR. 30-32
DUISBURG, MEDIA MARKT	21.1 - 23.1	AUGUST-BEBEL-PLATZ 20
ULM, MÜLLER-MARKT	21.1 - 23.1	BLAUTALCENTER/BLAUBEURER STR. 95
NÜRNBERG, SATURN	25.1 - 27.1	VORDERE LEDERGASSE 30
OLDENBURG, GAMESHOP	28.1 - 30.1	PYRAMIDE/POSTHALTERWEG 15
DORTMUND, DYNATEX	28.1 - 30.1	BRÜCKSTR. 42-44
MÜNCHEN, KARSTADT	28.1 - 30-1	NEUHAUSER STR. 18

NINTENDO64 PC CD

Für Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie am besten Ihren Chirurgen oder KFZ-Mechaniker.

EXTREME G2 ™ & © 1998 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

HOCHSPANNUNG
www.acclaim.de
www.acclaim.net
Acclaim

N-ZONE

UNABHÄNGIG ▪ KRITISCH ▪ KOMPETENT

NINTENDO SCHLÄGT ZURÜCK!

Seit Sony Anfang März die Hardwaredaten zur PlayStation 2 verkündete, stand bei uns in der Redaktion das Telefon nicht mehr still. Was passiert mit dem Nintendo 64? Hat Nintendo noch eine Chance? Selbst Radiosender und Publikumspresse wollten von uns wissen, wie die Situation auf dem Videospielemarkt ist. Wir können die Aufregung verstehen und präsentieren aus diesem Grund in dieser Ausgabe erstmals einen Bericht zu der von uns als Nintendo 128 bezeichneten N64-Nachfolge-Konsole. Es handelt sich dabei übrigens nicht mehr um pure Spekulation, sondern um harte Fakten, basierend auf der Tatsache, daß NintendoofAmerica-Chef Howard Lincoln kürzlich, als Reaktion auf das Sony-Event, während des traditionellen Lizenznehmer-Meetings in Italien ebenfalls eine neue Konsole ankündigte. Klar ist, daß Nintendo sich der Situation bewußt ist und kaum etwas veröffentlichen wird, was der Konsolenkonkurrenz unterlegen ist. Abschließend noch einige Worte zur vorliegenden, erfreulich informativen Ausgabe: Wir stellen nicht nur Hybrid Heaven, WWF Attitude, Tonic Trouble oder A Bug's Life erstmals vor, sondern testen mit Beetle Adventure Racing, Goemon 2, Vigilante 8 oder FIFA 99 sogar einige echte Highlights. Als Krönung gibt es noch 24 Seiten voller Tips und Tricks und einen schicken Konsolenaufkleber. Gute Unterhaltung!

Hans Ippisch
Chefredakteur

Mit 2 Postern und 4 Sammelkarten!

INHALT

REPORTAGE

Nintendo 128 ..... Erste Fakten zur neuen Konsole 8

ANGESPIELT

A Bug´s Life ..... Das Spiel zum Kinohit 15
All Star Baseball ´00 ..... Geniale Optik! 15
Hybrid Heaven ..... Erstmals gespielt: Konamis Knüller 10
Racing Simulation 2 ..... Ubi Soft gibt Gas! 13
Tonic Trouble ..... Ubis neuer Jump&Run-Held 9
WWF Attitude ..... Acclaim ist zurück im Ring! 14

TESTS

All Star Tennis 99 ..... Filzball-Schlacht von Ubi 31
Beetle Adventure Racing ..... Rennspiel mit dem VW Beetle 22
Chameleon Twist 2 ..... Das Chamäleon ist wieder da! 32
FIFA 99 ..... Die PAL-Version im Test! 30
Goemon 2 ..... Unkonventionell, aber gut! 26
NHL Pro 99 ..... Konkurrenz für Electronic Arts? 33
Vigilante 8 ..... Actiongeladener Racing-Hit 28
Virtual Pool 64 ..... Virtueller Kneipenspaß 33
WCW Nitro ..... Ein neuer Hit für THQ? 32

KOMPLETTLÖSUNGEN

Rogue Squadron ..... Star Wars für Anfänger 46
Turok 2 ..... Zweiter Teil der Kompettlösung 56

POSTER

Goemon 2 39-42
Zelda-Starschnitt, Teil 4 35-38

SAMMELKARTEN

NBA Live 99 ..... 75/76
S.C.A.R.S. 75/76
Twisted Edge 75/76
WipEout 64 ..... 75/76

SPIELENEWS

Armorines 6
Batman 7
Bio Hazard 64 5
Command & Conquer 4
Harvest Moon 64 4
Harrier 2001 5
J. McGrath Supercross 4
Last Legion 4
Pokemon Stadium 2 4
Road Rash 64 6

NEWS

Aus den USA 6
Aus Japan 4
Game Boy-News 7
Nachgefragt bei... 5
Kurz & Knapp 7
Top 64 6

SPIELELEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten 16

T&T: CHEATS & CODES

Battle Tanx 44
Lylat Wars 45
Smash Brothers 44
Star Wars: SOTE 45
Virtual Pool 64 44
WCW Nitro 44

LESERTIPS

Rogue Squadron 72
Shadows Of The Empire 72
Zelda 72

RUBRIKEN

Chart-Attack 20
Impressum 73
Kleinanzeigen 70
Leserbriefe 34
Vorschau 74

NINTENDO 128 8

Die Ankündigung der PlayStation 2 sorgt in der Szene für Aufruhr, doch Nintendo-Fans dürfen aufatmen. NOA-Boß Howard Lincoln kündigte ebenfalls eine neue Nintendo-Konsole an! Wir haben die Fakten!

HYBRID HEAVEN 10

Konami hat ein ehrgeiziges Ziel: Was Metal Gear Solid auf der PlayStation darstellt, soll Hybrid Heaven auf dem N64 werden. Wir unterzogen es einem ersten Vorabtest!

TUROK 2 56

Ob ihr nun Dinos rösten oder die dunkle Seite der Macht verärgern wollt, mit unseren ingesamt 24 Seiten umfassenden Komplettlösungen zu Turok 2 und Rogue Squadron wird euch geholfen.

Im Mutterland ist Zelda mittlerweile aus dem oberen Teil der Charts verschwunden, aber Nintendo ist dennoch weiterhin richtig stark, was in erster Linie an den Smash Brothers liegt, die den zweiten Platz in den Charts einnehmen und nur von Final Fantasy VIII für die PlayStation geschlagen werden konnten. Pikachu Genki Dechu auf Platz sieben ist ebenso noch eine Erwähnung wert. Nach einer Analyse des führenden Handelsmagazins Nihon Sangyou Shimbun konnte Nintendo ebenfalls einen beachtlichen Erfolg erzielen. Das Blatt hat alle Unternehmen der Elektronikbranche nach zahlreichen Kriterien beurteilt und bewertet – Nintendo belegte dabei einen stolzen zweiten Platz und ließ unter anderem so renommierte Firmen wie Fuji-Film, Toyota und Canon hinter sich.

Pikachu hebt ab

Nicht nur auf einer Safari wird Pickachu in Zukunft anzutreffen sein. Nein, bald wird der Pokemon-Charakter auch in wahrhaft luftige Höhen vorstoßen. Nippon Airways hat nämlich einen speziellen Pokemon Jet (Modell 747-400) entworfen, der seine Premiere auf einem Flug in die Staaten feierte – die Reise ging dabei von Narita nach New York City. Die Crew des Fliegers ist dabei komplett im Pokemon-Look anzutreffen und allerlei Produkte rund um Pickachu und Co. kann man während des Flugs käuflich erwerben. Wo wir schon beim Thema sind: Der Nachfolger von Pokemon Stadium soll alle 151 Monster der Game Boy-Version bieten und auf einem satten 256 MBit-Modul ausgeliefert werden. Ende März will Nintendo auf einem Pokemon-Festival weitere Details enthüllen – wir halten euch auf dem Laufenden.

Der Nachfolger des Pokemon Stadiums wird auf einem 256 MBit-Modul ausgeliefert.

Mech-Gemetzel und Rollenspielgenuß

Bei Last Legion UX von Hudson könnt ihr die Kontrolle über einen schwerbewaffneten Mech übernehmen und müßt diesen durch abwechslungsreiche Spielstufen führen, die die vier Elemente Erde, Wasser, Feuer und Luft repräsentieren. Es geht gegen ein böses Imperium, welches zum Heil der Welt besiegt werden muß. Bei dem Kampf gegen die Schergen des Bösen sollte man sich darum bemühen, einen speziellen Diamanten in den Levels zu finden, der die eh schon gewaltige Firepower der Mechs in gänzlich neue Dimensionen bringen kann. Besonderes Augenmerk will man bei Hudson auch auf den Multiplayer-Modus legen. Bedächtiger wird es da schon bei Harvest Moon 64, einem Rollenspiel, in dem ihr den Part eines Farmers übernehmt, der in eine mysteriöse Story hineingesogen wird, die satte 400 Handlungselemente und 50 grundverschiedene Charaktere zu bieten hat. Der Protagonist wird sich sogar verlieben können. Wer Harvest Moon auf dem Game Boy und dem Super Nintendo mochte, kann sich also schon auf die Version für das Nintendo 64 freuen.

Der besondere Höhepunkt bei Last Legion wird der Modus für zwei Spieler sein.

Bei Harvest Moon 64 wartet ein großes Areal darauf, daß ihr es mit eurem Helden erforscht.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in Japan. Gutsortierte Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen: 21.3.: Pokemon Snap; 26.3.: Super Bowling; März: King of Pro Baseball 2, 64 Oozumo 2, Top Gear Overdrive, Hybrid Heaven; 1.4.: NBA In the Zone '99, April: Bomberman 2.

Jeremy McGrath Supercross 2000

Motorrad-Racing mit Editor

Acclaim und Iguara arbeiten derzeit an einem Motorrad-Rennspiel mit offizieller Jeremy McGrath-Lizenz, 16 Kursen und einem Editor, mit dem man leicht eigene Pisten entwerfen kann. So gut wie auf den hier gezeigten Screenshots dürfte der Titel in der endgültigen Fassung wohl nicht aussehen, aber die verwendete Engine soll angeblich absolut zeitgemäß und auf dem neuesten Stand der Technik sein. Gameplay-technisch verspricht man mehrere Meisterschaften, einen Stunt-Wettbewerb und die Option, mit zwei Spielern gleichzeitig heiße Duelle austragen zu können. Jeremy McGrath soll dabei nicht nur als Spielfigur auftauchen, sondern dem Team auch als Berater zur Seite gestanden haben. *(mm)*

Wahrhaft heiße Rennen sollen uns beim Acclaim-Titel erwarten.

Spektakuläre Sprungeinlagen stehen ebenfalls auf dem Programm.

Command & Conquer

Futuristischer Eroberungskrieg

Wie jüngst bekannt wurde, werden Nintendo und Westwood Studios Mitte dieses Jahres zum taktischen Gegenschlag ausholen. Sind anspruchsvolle Strategiespiele derzeit auf dem N64 noch vollkommen unterrepräsentiert, soll die Umsetzung des PC-Klassikers Command & Conquer für Entlastung sorgen. In der komplexen Taktik-Simulation entscheidet ihr euch entweder für die Terror-Organisation NOD oder das GDI-Verteidigungsbündnis und müßt euch in über 50 Szenarios behaupten. Dort gilt es, die Bereiche, in denen das wertvolle Tiberium-Mineral abgebaut werden kann, zu dominieren, Basen zu errichten und ein schlagkräftiges Waffen-Arsenal anzuhäufen, mit dem der Computerfeind überrollt werden muß. Westwood Studios will den Titel den Fähigkeiten des N64 anpassen und wird alle 2D-Sprites der PC-Fassung durch Polygonmodelle ersetzen. Diese dramatisch verbesserte Darstellungsweise könnt ihr dank der geplanten Unterstützung des Expansion Pak in High-Resolution bewundern. Zudem sollen eine umfangreiche Sprachausgabe, die intuitive Steuerung mit dem Controller und exklusive Extra-Levels dafür sorgen, daß Strategiespieler schon der ersten Befehlsausgabe entgegenfiebern. Nur der Umstand, daß eine Multiplayer-Option derzeit noch in der Schwebe ist, könnte zur Mißstimmung auf dem Feldherrenhügel führen. *(fb)*

Die der Power des N64 angepaßte Grafik soll den Gefechten mehr Dramatik verleihen.

Harrier 2001

Paradigm hebt wieder ab

Paradigm, die treibende Kraft hinter Titeln wie Beetle Adventure Racing und F-1 World Grand Prix, plant nach Aerofighters Assault und Pilotwings 64 einen dritten Ausflug in luftige Höhen. Dabei will man diesmal den Actionaspekt etwas reduzieren und sich auf erhöhten Realismus konzentrieren. Satte 50 Missionen will man bieten, wobei 20 davon als Trainingseinheiten konzipiert sind. Als Einsatzgebiete wird man etwa die Lufträume von Griechenland, Kuba und Hawaii unsicher machen können. Der Background des Titel konzentriert sich auf eine ominöse Bruderschaft, die nur ein Ziel verfolgt: die Unterjochung der gesamten Welt. Mit dem schwer bewaffneten Kampfjet AV-8B Harrier macht der Held des Spiels sich auf, um diese fiese Vereinigung zu stoppen. Der Jet soll authentischen, physikalischen Gesetzmäßigkeiten unterliegen und somit das Spiel zu einer anspruchsvollen Angelegenheit machen. *(mm)*

Die Landungen auf den mächtigen Flugzeugträgern verlangen dem Piloten die volle Konzentration ab.

Bio Hazard 64

Zombies überschwemmen das N64

Bei Capcom ist anscheinend ein Umdenken erfolgt. Wurden Titel wie Ghouls´n´Ghosts noch aufgrund zu großer Skepsis gegenüber dem Nintendo 64 schlicht und ergreifend gecancelt, hat speziell die blendende Situation in den Staaten neue Ambitionen ausgelöst. Nun will man gar einen der größten – und umstrittensten – Titel der Firmengeschichte für das N64 fortsetzen – die News der Ausgabe 2/99 deuteten diese Möglichkeit ja bereits an. Es handelt sich dabei um das Survival-Horror-Game Bio Hazard, welches auf der PlayStation ein bahnbrechender Erfolg war und dessen zweiter Teil hierzulande indiziert wurde. Für die Portierung des Titels auf die neue Plattform wurden die Entwickler Angel Studios verpflichtet, welche durch ein revolutionäres Komprimierungsverfahren den herben Charme der Vorlage nicht nur retten wollen, sondern zudem noch um neue grafische Feinheiten bemüht sind. Die Unterstützung des Rumble Paks ist schon garantiert, wie man hingegen die zahlreichen Zwischensequenzen des Originals auf den verhältnismäßig kleinen Cartridges des N64 unterbringen will, steht noch nicht fest. Gameplaytechnisch könnt ihr euch in jedem Fall auf klassische Action-Adventure-Kost einstellen, wobei der Kampf gegen zahlreiche Zombies, mutierte Hunde sowie zahlreiche Mittel- und Endgegner mit Rätselkost garniert wurde, die aber auch Einsteiger nicht überfordern sollte. So sind etwa Kombinationen zu entschlüsseln oder Statuen in Position zu rücken. Der Hauptreiz des Games dürfte aber nach wie vor die prickelnde Gruselatmosphäre sein, die selbst hartgesottenen Zockern den einen oder anderen Schauer über den Rücken laufen lassen wird. *(mm)*

Bald auch auf dem Nintendo 64 – DAS Survival-Horror-Game, das ein ganzes Genre begründete.

Was bewegt die Nintendo 64-User? Welche Fragen beschäftigen die Fans in der ganzen Welt? In unserer Rubrik „Nachgefragt bei...“ fühlen wir den Firmenvertretern auf den Zahn und entlocken ihnen im monatlichen Exklusivinterview zuverlässige Infos und heiße Fakten. Diesen Monat haben wir Katja Torrini (27) von Infogrames besucht, die seit kurzem Jochen Färber in Sachen PR unterstützend zur Seite steht. Unter anderem erfuhren wir die Verkaufszahlen von Mission: Impossible, erhielten erste Informationen zum Nachfolger und einen kleinen Ausblick auf die für 1999 geplanten Titel.

Die bezaubernde Katja Torrini hat Grund zur Freude: Mission: Impossible war ein großer Erfolg für Infogrames.

N-ZONE ***Mit Mission: Impossible konnte Infogrames auf dem Nintendo 64 einen beachtlichen Hit landen. Wieviele Einheiten wurden mittlerweile abgesetzt und wird es einen zweiten Teil geben?***

Katja Torrini: *Seit dem Release im Herbst 1998 wurden alleine in Deutschland 110. 000 Einheiten verkauft. Weltweit waren es 1,6 Millionen. Vor allem in den USA ist Mission: Impossible für das N64 ein Riesenerfolg. Ganz besonders freuen wir uns aber darüber, daß das Spiel den Lesern der N-Zone so gut gefallen hat. Die Fortsetzung des Titels ist bereits in Arbeit. Eine der wesentlichen Neuerungen wird der Simultan-Modus sein, durch den zwei Spieler gemeinsam eine Mission erfüllen können. Ihr dürft also gespannt sein.*

N-ZONE ***Hat dieser Erfolg eure Einstellung zum Nintendo 64 geändert?***

Katja Torrini: *Infogrames hat traditionell eine sehr enge Bindung zu Nintendo und mit so bekannten Comic-Lizenzen wie Asterix, Die Schlümpfe, Lucky Luke und Tim & Struppi auf dem Super Nintendo sehr erfolgreiche Titel veröffentlicht. Gegenüber einer Konsole haben wir eigentlich keine eindeutigen Prioritäten. Im letzten Jahr haben wir zum Beispiel ungefähr genauso viele Spiele für die N64- wie für die PS-Konsole veröffentlicht. Und in diesem Jahr wird es von Infogrames mindestens fünf neue Spiele für das Nintendo 64 geben.*

N-ZONE ***Mit V-Rally Edition ´99 wurden auch die Freunde von Rennspielen bestens von euch bedient. Im Sommer soll ja nun ein neues V-Rally-Spiel für die PlayStation erscheinen. Gibt es derzeit schon Pläne, diesen Titel auch für das N64 umzusetzen?***

Katja Torrini: *Die Entscheidung über eine Umsetzung von V-Rally 2 steht noch aus. Derzeit sind EDEN Studios, die auch V-Rally 99 für die N64-Konsole gemacht haben, mit dem Nachfolger für die PlayStation gut beschäftigt. Da V-Rally 2 noch in einem recht frühen Stadium ist, muß auch noch geklärt werden, welche Veränderungen an dem Spiel für eine Umsetzung auf dem N64 notwendig sind. Leider sind ja die technischen Voraussetzungen der beiden Systeme nicht so ähnlich, daß man jedes Spiel 1:1 konvertieren kann. Gerade bei Rennspielen ist das ein Problem. Aber immerhin ist V-Rally eines von Infogrames' erfolgreichsten Spielen. In Kürze erscheint noch eine PC-Version und sogar für den Game Boy Color ist V-Rally bald zu haben. Bei der Fortsetzung dieser erfolgreichen Rennspiel-Serie werden wir die N64- Fans sicher nicht im Regen stehen lassen.*

N-ZONE ***Auf welche anderen Infogrames-Titel können wir uns dieses Jahr noch freuen? Eventuell wieder auf ein cooles Jump&Run in der Tradition der Schlümpfe?***

Katja Torrini: *Bereits Ende März erscheint das 3D-Jump&Run „Chameleon Twist 2“ und im Mai kommt das Geschicklichkeitsspiel „Lode Runner 3D“ auf den Markt. Der Fun-Racer „Looney Tunes Space Race“ wird im September veröffentlicht. In diesem abgedrehten 3D-Cartoon-Rennspiel könnt ihr in einem Raum-Scooter auf 15 verrückten Strecken eure Gegner aus dem Rennen schmeißen. Und gegen Ende des Jahres werden noch zwei weitere Spiele mit den Looney Tunes erscheinen.*

N-ZONE ***Vielen Dank für das Gespräch!***

Nichts Neues an der Spitze der amerikanischen Verkaufscharts – Zelda: Ocarina of Time führt diese immer noch mit deutlichem Abstand an. Auf Platz vier der Multisystem-Hitlisten befindet sich der hierzulande indizierte Bond-Titel und auf Rang sieben plaziert ist das Star-Wars-Spektakel Rogue Squadron – wobei dessen Erfolg wohl eher auf die Lizenz und die brauchbare Technik zurückzuführen ist, nicht aber auf das Gameplay. Auch in den Verleihstatistiken der Videotheken steht ein Nintendo 64-Titel ganz oben – Mario Party, um genau zu sein.

Die Favoriten von Mr. Turok

Die treibende Kraft hinter den Turok-Titeln, David Dienstbier, hat vor kurzem seine ganz persönlichen Top 5 bekanntgegeben. Auf Platz eins liegt bei ihm Zelda 64: „Zelda erfüllt alle Erwartungen, die ein langjähriger Fan an diese Serie stellt. Eine tolle Story, packende Rätsel und viel Spaß. Einige der Steuerungsinnovationen sind absolut fantastisch und generell vermittelt Zelda ein prickelndes Gefühl bei jedem neuen Start des Spiels." Auf dem zweiten Platz befindet sich der indizierte Bond-Shooter, auf Platz drei Super Mario 64. David zum Thema Super Mario 64: „Dieses Spiel wird als das Spiel in die Geschichte eingehen, das ganz einfach neue Maßstäbe gesetzt hat. Dieses Game hat das 3D-Jump&Run-Genre definiert und ist immer noch eines der besten Games aller Genres, egal auf welcher Plattform." Auf Platz vier und fünf befinden sich Banjoo-Kazooie und Wave Race 64. David: „Banjoo ist in vielen Punkten sogar noch besser als Mario 64, Wave Race 64 hingegen ist für mich eins der besten Rennspiele überhaupt." Neues von der Acclaim-Front gibt es auch zu vermelden: Probe arbeitet derzeit an der Umsetzung eines weiteren Acclaim-Comics – der Titel der Serie lautet Armorines. Zentraler Fixpunkt des Spiels ist eine Eliteeinheit von Marines, die einen Angriff von Aliens auf unseren Planeten abwehren müssen. Technisch verspricht man ein wahres Meisterwerk und auch das Gameplay soll keine Wünsche offen lassen. In fünf großen Spielstufen und ausgestattet mit mächtigen Wummen, sollen Solisten den Vormarsch der außerirdischen Brut stoppen. Zuverlässige Quellen haben uns übrigens noch gesteckt, daß der für Ende des Jahres geplante Turok-Titel seinen Schwerpunkt auf Multiplayer-Schlachten legen soll und das „richtige" Turok 3 eventuell sogar erst auf dem Nachfolger des N64 erscheinen soll.

Der sportliche David Dienstbier hat einen breitgefächerten Spielegeschmack.

Technisch soll der Titel Armorine die besten Elemente der Turok 2- und Forsaken-Engines vereinen.

Schlagabtausch

Freunde von Punch Out können aufatmen. Midway arbeitet derzeit an einer Umsetzung der Sportart, die in Deutschland erst durch Henry Maske so richtig populär wurde. Ähnlich wie bei NFL Blitz soll das Gameplay von Ready 2 Rumble Boxing betont simpel, aber dafür auch ungemein furios ausfallen.

Was erscheint demnächst?

Das kommt demnächst in den USA: 23.3.: Lode Runner 3-D, Bottom of the 9th; 24.3: Micro Machines 64 Turbo; 27.3.: Beetle Adventure Racing; 31.3.: Rampage: Universal Tour; 1.4.: All-Star Baseball 2000, NBA In the Zone '99; 2.4.: Shadowgate 64.

Dieses Bild stammt vom Dreamcast; N64-Screens fehlen noch.

Road Rash 64

Comeback des Biker-Kults

Kann bei der realistischen Fahrphysik schnell passieren: eine satte Massenkarambolage.

THQ hat eine Umsetzung von Road Rash für das N64 in Auftrag gegeben. Die Entwickler Pacific Power & Light wollen dabei eine akkurate Fahrphysik auf die Beine stellen, aber auch den besonderen Kick der Serie effizient auf das Nintendo 64 bringen. „Kick" ist dabei genau das richtige Wort, denn die Rennen kann man nicht nur auf faire Art und Weise gewinnen, sondern auch indem man seine Gegner mit Urgewalt von deren Bikes tritt bzw. schlägt. Zahlreiche interessante Spielmodi werden weiterhin versprochen, darunter auch ein Modus, der sich von vier Spielern gleichzeitig spielen läßt. *(mm)*

Top 64

Nennt uns eure Lieblingsspiele

Über 100 Spiele gibt es mittlerweile für das Nintendo 64, aber welche davon sind die wahren Kracher? Diese Frage wollen wir mit eurer Hilfe beantworten und bitten euch daher, uns eure 10 absoluten Lieblingsspiele zu nennen. Natürlich sitzen die frischen Eindrücke am tiefsten, berücksichtigt bei eurer Wahl aber auch die Games aus der Anfangszeit des N64 – das Ergebnis soll ja möglichst repräsentativ sein. Um mitzumachen, braucht ihr nur den hier abgedruckten Coupon – oder eine Kopie – auszufüllen und bis zum 28.4.1999 an uns zu senden. Aus euren Einsendungen werden wir dann die 64 besten Games ermitteln und das Ergebnis im Heft präsentieren. Die Sache soll sich für euch natürlich lohnen, daher verlosen wir unter allen Einsendern 20 aktuelle N64-Games.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 28.4.1999.

N-ZONE TOP 64

Titel	Hersteller	Wertung
1.		%
2.		%
3.		%
4.		%
5.		%
6.		%
7.		%
8.		%
9.		%
10.		%

Vorname, Name

Straße

PLZ, Wohnort

Telefonnummer

Schickt diesen Coupon (oder eine Kopie) an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort: Top 64
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Batman

Der DC-Held kommt

Batman & Robin breiten ihre Capes bald auf dem N64 aus.

Ubi Soft hat einen vielversprechenden Vertrag mit Warner Bros. Interactive unterzeichnet, der den Franzosen das Recht gibt, Videospiele mit dem klassischen DC-Helden Batman zu veröffentlichen. Obwohl noch nicht allzuviel bekannt ist, will man sich dabei eher an der Zeichentrickserie anlehnen und nicht so sehr an den Comics. Alain Tascan, Vizepräsident der Sonderprojekte bei Ubi Soft, hierzu: „Batman ist auf der ganzen Welt bekannt und beliebt. Durch diese Lizenz wollen wir unseren eigenen internationalen Bekanntheitsgrad erhöhen – speziell in den Vereinigten Staaten." Derzeit ist für das Game übrigens eine revolutionäre 3D-Engine angedacht. Sobald es weitere Information gibt, erfahrt ihr sie natürlich bei uns. *(mm)*

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & K

Neuer Name für GT World Tour Das von den Boss Game Studios entwickelte Rennspiel GT World Tour hat einen neuen Namen bekommen. Der Racer soll nun unter dem Namen World Driver Championship erscheinen. Weitere Neuigkeiten zum potentiellen Megahit gibt es derzeit noch nicht, aber wir halten euch auf dem Laufenden.

Futuristische Stunts Boss Game Studios, die zweite: Neben World Driver Championship arbeit man dort noch an dem Titel Stunt Racing 3K. Der in der Zukunft angesiedelte Titel soll furiose Rennen in aufwendigen Stuntarealen bieten. Nähere Details wollte man uns aber noch nicht verraten.

EA krallt sich Formel 1-Lizenz In absehbarer Zeit können wir auch mit Formel 1-Spielen vom Branchengiganten Electronic Arts rechnen. Dort hat man sich gleich für mehrere Jahre die kostbare FIA-Lizenz geangelt. Tom Stone, europäischer Vizepräsident im Bereich der Geschäftsentwicklung, hierzu: „Für europäische Rennsport-Freunde gibt es nichts Vergleichbares in der Sportwelt. Millionen Fans stürmen die Kurse, um sündhaft teure Wagen und heldenhafte Fahrer bei ihrem Versuch zu erleben, die Ziellinie zu überqueren. Durch unsere Formel 1-Spiele werden diese Fans zu Fahrern und Besitzern, die nicht nur sicher um die Kurven kommen müssen sondern auch geschickt Verträge auszuhandeln haben."

Die Strike-Serie erreicht bald auch das Nintendo 64 Das selbe Team, das an einer Umsetzung von Road Rash für das Nintendo 64 arbeitet – Pacific Power & Light –, werkelt auch an einer Portierung von Nuclear Strike, einem actionlastigen Titel, bei dem ihr die Kontrolle über satte 15 Fahrzeuge übernehmen könnt und in der Südsee, Asien und tropischen Wäldern für Recht und Ordnung sorgt. Auf der PlayStation war und ist diese Reihe sehr erfolgreich – dort gibt es schon drei Spiele dieser Art.

Let´s skate Was lange währt, wird endlich gut. Unter dem Titel Thrasher: Skate and Destroy kommt bald das erste Skateboard-Spektakel auf uns zu. Die Entwickler Rockstar Games versprechen eine akkurate Umsetzung der physikalischen Gegebenheiten und ein ausgefeiltes System, mit dem spezielle Stunts in nahezu unbegrenzter Stückzahl möglich werden sollen.

Neues Spiel von Optimus An einer Mischung aus Tetris und Wetrix arbeitet derzeit der englische Entwickler Optimus. Das Tüftelspiel ist für den Winter geplant – derzeit sucht man allerdings noch nach einem Publisher.

Der Nachschub an Spielen für den Game Boy Color läßt nicht nach. In diesem Monat können wir euch drei Titel von Interplay und – auf vielfachen Wunsch – endlich die neuen Abenteuer von Wario vorstellen. Als Vorgeschmack auf den kommenden Sommer zeigen wir euch noch dazu die neuen Farben des Game Boy Color. In der nächsten Ausgabe erwarten euch ausführliche Infos zu Zelda DX, einem interessanten Duo von Infogrames (V-Rally und Tabaluga) und zur triumphalen Rückkehr der Super Mario Bros.

Flotter Dreier von Interplay

Darunter befindet sich die Rückkehr eines absoluten Klassikers, denn zum Aufgebot gehört auch Pitfall: Beyond the Jungle. Dabei hat man wie eh und je mit Pitfall Harry den Dschungel unsicher zu machen, harte Jump&Run-Einlagen zu überstehen und zahlreiche Gegner plattzumachen, darunter auch die traditionellen Skorpione. Das Scrolling ist dabei weitgehend flüssig und die Grafik – bis auf einige Ausnahmen wie die schön animierten Wasserfälle – zwar nicht spektakulär, aber ordentlich.

Nach einem kleinen Intro machen die Men in Black wie in der gleichnamigen Zeichentrickserie und dem Kultfilm Jagd auf schleimige Glibberaliens. Dabei habt ihr zunächst das eigene Hauptquartier von der Brut zu befreien, die ihr entweder durch einen gezielten Schuß oder einen gut getimeten Jump aus dem Verkehr ziehen könnt. Grafisch zeigt sich das Game höchst unspektakulär und dürfte wohl trotz der drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen nur ein Fall für absolute Fans der Serie sein.

Mit Gex wird es dann schon wieder hochwertiger. Nachdem der kleine Lurch schon auf dem N64 durchaus gefallen konnte, macht der grüne Fernsehjunkie nun auch den „Kleinen" von Nintendo unsicher. Der Witz der Vorlage wurde dabei glücklicherweise gerettet, obwohl das Geschehen hier in eine 2D-Umgebung verpflanzt wurde.

Für Jump&Run-Fans ein Glücksgriff – die Rückkehr von Pitfall Harry.

Wario Land II solltet ihr keinesfalls verpassen.

Wario ist wieder da

Das neben der Mario Land-Serie beste Jump&Run meldet sich zurück und bietet bei Wario Land 2 satte 52 Levels, die ihr bewältigen müßt. Dabei gibt es wieder zahlreiche kleine Rätsel zu lösen und auch Minispiele stehen auf dem Programm. So könnt ihr euch etwa in einer Art Memory zusätzliches Geld verdienen. Absolut abgefahren sind übrigens die zahlreichen Gestalten, die Wario während seines Trips annehmen kann. Durch die Mutation in Zwerge, Bienen, Zombies und andere Wesen kommt große Abwechslung in das Gameplay, denn in jeder Form habt ihr natürlich andere Fähigkeiten, die ihr geschickt einsetzen müßt. Sehr schön auch die Einsteigerfreundlichkeit, denn sterben könnt ihr bei Wario Land 2 nicht. Es droht euch nur der Verlust von mühsam eingesammelten Münzen.

Dies ist eine der Farben, die ab Sommer erhältlich sind.

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland

1.	Tetris Deluxe (Color)	Nintendo
2.	Bugs Bunny & Lola (Color)	Infogrames
3.	Harvest Moon (Color)	Nintendo
4.	Pocket Bomberman (Color)	Nintendo
5.	Game & Watch Gallery 2 (Color)	Nintendo
6.	Turok 2 (Color)	Acclaim
7.	Super Mario Land 2 (Classic)	Nintendo
8.	Shanghai Pocket (Color)	Sunsoft
9.	Mulan	Disney Interactive
10.	Die Maus	Infogrames

Nintendo 128

DIE NÄCHSTE GENERATION

Anfang März ließ Sony erstmals die Hüllen fallen und stellte die PlayStation 2 der Öffentlichkeit vor. Nintendo konterte direkt und äußerte sich endlich offiziell zum Nachfolger des Nintendo 64 – was es mit der nächsten Nintendo-Konsole auf sich hat, verraten wir hier!

Die genauen Hardwaredaten wurden noch nicht genannt, doch wie unsere Fotomontage angedeutet, wird Nintendo nicht auf Module setzen.

Im italienischen Sorrento gab Howard Lincoln gegenüber 3rd-Party-Herstellern scheinbar als direkte Reaktion auf Sonys große Präsentation endlich ein offizielles Statement zur nächsten Konsole von Nintendo ab. Die neue Hardware wird von der in Silicon Valley ansässigen Firma ArtX entwickelt, die von ehemaligen Mitgliedern von Silicon Graphics' N64-Entwicklungsteam gegründet wurde. Die vollständigen Hardwaredaten sollen Ende des Jahres bekannt gegeben werden. Die umstrittene Entscheidung, das Nintendo 64 auf Modulbasis zu veröffentlichen, wird man jedoch beim Nachfolger nicht wiederholen – angeblich fällt die Entscheidung letztendlich zwischen einem speziellen CD-Format mit 1,5 GB Kapazität und dem DVD-Format, das auch Sony für die PlayStation 2 nutzen wird. Was die Grafikleistung angeht, will man mit der PS2 jedenfalls mindestens gleichziehen und auch bei der Preisgestaltung soll die neue Nintendo-Konsole der PlayStation 2 die Stirn bieten können. Die Speicherbausteine sollen, wie schon beim N64, von Rambus kommen - wieviel MB an RAM Nintendo der Konsole spendiert, steht noch nicht fest. Ebenfalls vom N64 übernommen werden soll die Systemarchitektur, bei der der Co-Prozessor die Arbeit des fehlenden Soundchips übernimmt. Netzwerkfähigkeit und optionaler Modembetrieb stehen dagegen bei der Entwicklung ganz weit vorne auf der Liste der Designer. Auch der Datenaustausch mit dem Game-Boy Color via Infrarot-Schnittstelle ist zumindest in Planung. Die Entwicklungstools für das neue System werden von den erst im Januar gegründeten Retro Studios in Austin, Texas, erstellt werden. An der Spitze der Firma stehen die Gründer von Iguana Entertainment, der frühere Präsident Jeff Spangenberg und PR-Manager Jay Moon. Spangenberg hatte Iguana im Sommer ´98 verlassen, um sich der Zusammenarbeit mit Nintendo widmen zu können. Bis Ende des Jahres soll das Unternehmen 100 Künstler, Designer und Programmierer beschäftigen, die aus der Iguana-Zeit bewährte Formel soll auch diesmal zum Erfolg führen. Ähnlich wie Rare sollen die Retro Studios exklusiv für Nintendo entwickeln, allem Anschein nach soll gerade der in den USA für den Erfolg einer Konsole enorm wichtige Sportspielsektor verstärkt bedient werden. An weiterer Software für die neue Nintendo-Hardware, deren Name bisher noch nicht feststeht (Nintendo 128? Nintendo 2000?), soll neben dem wohl unausweichlichen Nachfolger von Super Mario 64, der bei Nintendo derzeit weiterhin auf Eis liegt, angeblich auch schon ein neuer Turok-Teil in Planung sein, während der nächste N64-Ableger (angeblicher Arbeitstitel: Turok 3 Arena) vor allem auf dem Multiplayer-Modus von Turok 2 aufbauen soll. Ein Termin für die neue Konsole wurde noch nicht genannt, hängt aber wohl stark vom Erfolg der 99er-Titel Nintendos ab – sollten die Verkäufe von Titeln wie Perfect Dark und Donkey Kong 64 enttäuschen, will Nintendo angeblich einen Japan-Launch im Oktober 2000 anstreben. Wir halten euch selbstverständlich über alle Neuheiten zu diesem Thema auf dem Laufenden!

Potentieller Kandidat für das Nintendo 128: Super Mario 64 dürfte endlich den langersehnten Nachfolger bekommen.

Interessant: Nintendo Of America-Chef Howard Lincoln verriet in Italien erste Fakten zur nächsten Nintendo-Konsole.

Michael Pruchnicki

Jump&Run, 1 Spieler, Ubi Soft

TONIC TROUBLE

Das kommende Jump&Run von Ubi Soft trägt eindeutig die Handschrift von Michel Ancel, dem Schöpfer des Videospielhelden Rayman. Ausgefeilte Grafik im Cartoonstil, eine lebendige Spielumgebung und das friedfertige Gameplay sollten den Titel vor allem für junge Freunde von 3D-Plattformen interessant machen.

Dank seiner gepunkteten Fliege kann Ed über die verschiedenen Landschaften schweben.

Für den Weltraumkadetten Ed beginnt die Geschichte, in die euch eine ca. zweiminütige Intro-Sequenz einführt, mit einer mittleren Katastrophe. Dem lilafarbenen Alien mit dem eckigen Kopf entgleitet eine Getränkedose, die zur Erde fällt und dort die Verhältnisse auf den Kopf stellt. Pyramiden werden auf die Spitze gedreht, Toaster schießen mit Weißbrot um sich und mutierte Gemüsesorten beginnen damit, Kühe zu verschlingen. Zu allem Überfluß ist diese moderne Variante der „Büchse der Pandora" dem höllischen Grögh in die Hände gefallen, der prompt die Weltherrschaft an sich reißen will. Um den Trunkenbold zu stoppen, müßt ihr euch zunächst Zugang zu dessen Unterschlupf verschaffen. Dies gelingt nur mit der Hilfe des Professor Doc, der aus den Einzelteilen, die ihr in den weitläufigen 3D-Landschaften zunächst finden müßt, eine Transportmaschine zusammenbastelt. Im Zuge des Abenteuers absolviert ihr eine Rutschpartie, ihr löst Rätsel und quetscht aus den kuriosen Gestalten die Informationen heraus, die euch neue Wege, Abschnitte oder Aufgaben eröffnen. Bei eurer Wanderschaft über den Sangria-Gletscher, den tiefen Canyon oder die Kochtopffabrik benutzt ihr einen magischen Stab, um die Gegner zu pürieren. Dieser läßt sich zudem als Blasrohr und Sprungstock verwenden. Überdies verändert der besagte Stock im Fortgang des Spieles seine Gestalt und hilft euch, schwere Objekte zu bewegen oder durchs Wasser zu gleiten. Das Allzweckgerät, ohne das ihr zum Beispiel keinen Lavateich überqueren könnt, ist nicht der einzige hilfreiche Gegenstand:

In dieser Rätselkammer muß Ed eine Sperre aus geladenen Bowlingkugeln, die im Kreis rotieren, umgehen.

Unheil im Anmarsch: Wenn dieser Level-Boß seine Tatze ausfährt, vergeht eurem Helden das Lächeln.

Wenn ihr dem Zwiebelmonster mit dem Dreizack den Stock über die Schale haut, bleiben nur noch Ringe übrig.

Habt ihr die Karotte – eines der ulkigsten Monster – bezwungen, seht ihr, wie diese in küchengerechte Stücke zerfällt.

Später könnt ihr euch sogar einen Chamäleon-Gürtel umlegen, mit dessen Hilfe ihr die Gestalt eurer Widersacher annehmen dürft. Außerdem könnt ihr eure mickrige Spielfigur kurzfristig in Super-Ed verwandeln. Denn bestimmte Hindernisse lassen sich erst mit dessen Bärenkräften aus dem Weg räumen.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Tonic Trouble
Genre:.....Jump&Run
Spieler:.....1
Levels:.....11 Welten
Rumble Pak-Unterstützung.....Nein
Hersteller:.....Ubi Soft
Preis: .....ca. DM 130,-
Release: .....Juni
Einschätzung: .....Gut

Beurteilung: Ubi Soft verspricht farbenfrohe Welten, dynamische Musikbegleitung und witzige Charaktere. Gemessen an dem immensen Produktionsaufwand sollte aus Ed mehr werden als nur ein Platzhalter für den überfälligen Rayman.

Action-Adventure, 1-2 Spieler, Konami

HYBRID HEAVEN

Ein grauer Dezemberabend im Jahr 2000: Ein blonder Hüne in Jeans steigt die Treppe zur New Yorker U-Bahn hinab, wo ihn bereits drei geheimnisvolle Typen erwarten. Die Stimme in seinem Kopf wiederholt wieder und wieder denselben Befehl: „Töte ihn!" Nachdem er den schwarzhaarigen Mann in der Gruppe wie unter Einfluß einer fremden Macht mit einer Pistole niedergestreckt hat, löst sich dieser vor seinen Augen in Luft auf.

Soweit das Intro von Hybrid Heaven, das den Spieler in Sachen Spielfigur und Story weitgehend im Unklaren läßt. Nur soviel ist bekannt: Unter der Erdoberfläche sammeln fiese Aliens ihre Kräfte, um die Kontrolle über den blauen Planeten zu übernehmen. In den unterirdischen Labors wurden darüber hinaus durch Genversuche Kreaturen gezüchtet, die Hybriden aus verschiedenen Lebensformen darstellen.

Stadt unter der Stadt

Nachdem sich der Protagonist, namens Diaz tief unter der Erdoberfläche wiederfindet, macht er sich auf den gefährlichen Weg durch die futuristischen Bauten einer riesigen Stadt unter der Kanalisation von New York City. Er verfügt dabei über eine von Action-Adventures bekannte Anzahl an Bewegungsmöglichkeiten, so robbt er beispielsweise flach am Boden unter halbgeöffneten Toren durch, klettert behende wie seine berühmte Kollegin Lara auf größere Kisten und hangelt sich an Containern entlang. Die futuristische Polygon-Umgebung ist dabei in Echtzeit berechnet und wird in 3D dargestellt. Mit den C-Tasten könnt ihr den Blickwinkel verändern, um Räume genauer zu untersuchen oder mögliche Feinde frühzeitig zu erspähen. Auf dem Weg ins Unbekannte kommen euch auch Wachroboter in die Quere. Den metallenen Genossen könnt ihr entweder ausweichen oder sie mit eurer Waffe aufs Korn nehmen. Bei eurem geheimnisvollen Trip durch die düstere Endzeit-Szenerie trefft ihr auch auf

Vertreter der menschlichen Spezies, die euch den einen oder anderen nützlichen Tip mit auf den Weg geben. So erfährt Diaz in einem Gespräch mit einem Techniker, daß er einen neuen Code benötigt, um Zutritt zu weiteren Räumen zu erlangen. Auf seinem Weg sind diverse Behälter verstreut, die beim Erreichen sogenannte Life Chargers freigeben, mit diesen frischt der einsame Kämpfer seine Energie auf.

RPG-Prügelei mit Besonderheiten

Trefft ihr auf eine der Gen-Mutationen, offenbart Hybrid Heaven seinen Rollenspielcharakter. In dem folgenden Echtzeitkampf gibt euch eine Power- sowie ein Stamina-Leiste Aufschluß über eure Angriffskraft. Sind beide Leisten voll aufgeladen, wählt ihr aus einem Menü entweder einen Schlag oder einen Tritt. Steht ihr nahe genug am Gegner, könnt ihr ihn greifen und einen Wrestlingmove wie den Backbreaker oder Boston Crab ansetzen. Kommt euch ein Monster mit einer Attacke zuvor, weicht ihr entweder aus, versucht einen Block oder duckt euch und kontert. Will euch einer der finsteren Gesellen seinerseits per Wrestlingmove aufs Kreuz legen, versucht ihr zu fliehen oder setzt einen Reversal an. Habt ihr in Kämpfen genug Erfahrung gesammelt, könnt ihr später gnadenlose Combos ausführen. Eingefangene Treffer wirken sich im Kampf aus, wird beispielsweise euer Bein in Mitleidenschaft gezogen, könnt ihr im Angriff keine Tritte mehr austeilen. Während der Klopperei kann sich der Held im Raum frei bewegen, die Grafik erinnert an typische 3D-Beat 'em Ups. Die Konfrontation wird nicht nur mit bloßer Körperkraft ausgetragen, später findet ihr effektive Waffen wie eine Flammenpistole oder ein Special, das die Bewegungen des Gegners verlangsamt. Genau wie in traditionellen RPG-Games erhaltet ihr nach einem gewonnenen Fight Erfahrungspunkte, außerdem erwarten euch zur Belohnung Items wie Energiepakete oder Waffen. Bevorzugt ihr beim Angriff bestimmte Körperteile, erhöht sich die Wirkung auf den Feind, so trainiert ihr euch in den Keilereien beispielsweise einen verheerenden rechten Schwinger an.

Der Protagonist muß ständig auf der Hut sein! Die Monster haben einen großen Aktionsradius und fallen euch sogar von der Decke an.

Die Kreaturen haben keine Zeit für langwierige Verhandlungen.

Nach und nach füllen sich die Slots im Waffen-Inventory.

INFO

Himmlischer Genremix?

In keinem anderen N64-Game sind so viele Genres vertreten.

Aus dem klassischen Rollenspiel-Bereich wurden der unerläßliche Status-Bildschirm und das Level-Up-System entliehen.

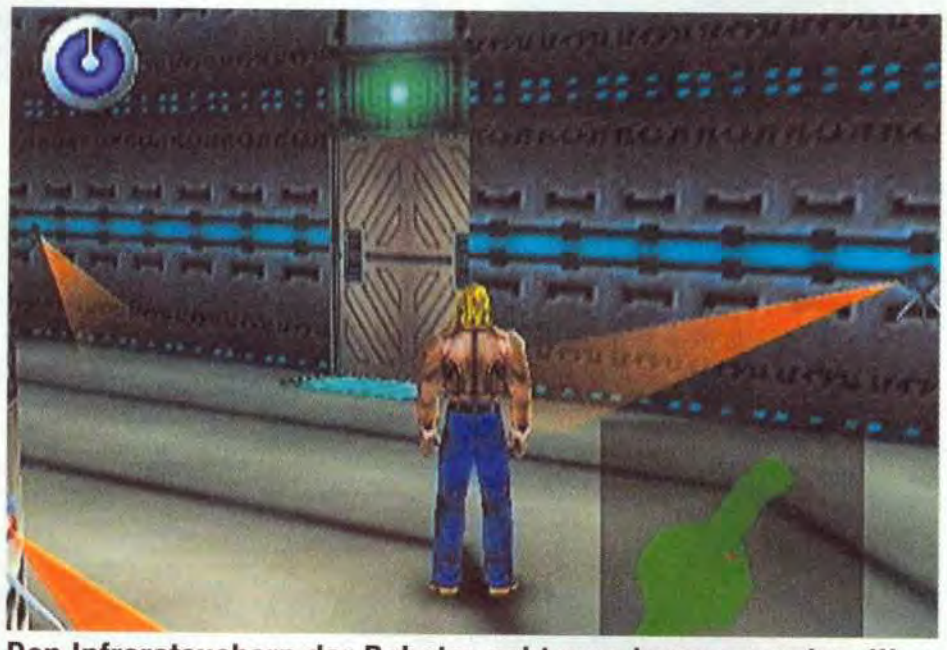
In einigen Passagen verlaßt ihr euch auf die Bewegungsmöglichkeiten des Helden. Ihr krabbelt und klettert in Action-Adventure-Manier.

Dank des innovativen Kampfsystems kommen sowohl Beat 'em-Up-Freunde als auch Fans des Wrestling-Sports auf ihre Kosten.

GAMESTORE
Spielend durchs Leben
Ladenlokal 45131 Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen
Ladenlokal 40211 Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen
TOPHITS DES MONATS
GOEMON2 kompl. dt. 129,90
FIFA99 dt. 109,90
Vigilante8 dt. 119,90
Bringt Ordnung in die Spielesammlung
N 64 Spiele - Box
2,90 DM /Stück
Unser Dankeschön für jeden Kunden. Zu jedem bestellten Spiel, gibt es eine Spiele Box
!!!! GRATIS !!!!
Auch in unseren Ladenlokalen in Düsseldorf und Essen gültig
Mario Party dt. 89,90
Beetle Racing dt. 99,90
Turok 2 engl.(PAL) 109,90
Castlevania64 dt. 139,90
Rogue Squadron dt. 114,90
Southpark dt. 109,90
Zelda 64 dt. 114,90
MicroMachine 64 dt. 119,90
Virtual Pool dt. 119,90
Duke Nukem PAL
Zero Hour ab Mai
weitere Spiele u. Zubehör lieferbar
0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM

Dies ist keine Telefonzelle aus dem Jahre 2000 – diese Lichtsäule müßt ihr betreten, wenn ihr euer Fortkommen speichern wollt.

Auch durch die Genmanipulation hat dieses Schwein nicht an Attraktivität hinzugewonnen. Hütet euch aber vor seiner Kampftechnik!



Den Infrarotsuchern der Roboter geht man besser aus dem Weg. Rechts unten erkennt ihr den zuschaltbaren Radar.

Viele Genres = Viel Spaß?

Nach bestandenem Kampf geht es weiter in Tomb-Raider-Manier durch die mysteriösen Gebäude. Es müssen Paßwörter gefunden und Schächte durchkrochen werden, um den nächsten Level zu erreichen. Zahlreiche, minutenlange Cut-Szenen bringen langsam Licht in die ungewisse Vergangenheit der Spielfigur. Ihr könnt euch jederzeit über den Gesundheitsstatus eures Helden informieren oder im Inventory einen Überblick über die erhaltenen Items verschaffen. In der sogenannten „Technique List" seht ihr die Auswahl eurer bisher eingesetzten Tritte und Schläge und verfolgt, wie ihr von Fight zu Fight Fortschritte in Sachen Kampftechniken macht. Habt ihr genug vom Durchstöbern der mit Aliens verseuchten Anlagen, wählt ihr den Battle-Mode des Spiels, hier könnt ihr gegen einen menschlichen Spieler den reinen Beat 'em Up-Part des Games spielen. Ihr tretet wie bei einem normalen Prügelspiel mit dem Kämpfer eurer Wahl in die Arena, als anwählbare Kämpfer stehen euch auch Genexperimente aus der futuristischen Unterwelt zur Verfügung. Des Weiteren ist ein Creature Battle möglich, hier greift das Game auf Speicherstände vom Controller Pak zurück. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich in drei Stufen (Normal/Hard/Ultimate) variieren. Acclaim hat nur der europäischen Version eine Expansion Pak-Unterstützung spendiert, mit der eine höhere Auflösung möglich ist. Hybrid Heaven verbindet auf interessante und innovative Weise Teile aus bekannten Genres und fügt diese in einem düsteren Endzeitrahmen zusammen. Bezüglich der bedrohlichen Kreaturenschar sind Anleihen aus bekannten Sciencefiction-Filmen nicht zu übersehen. Der Spielfluß leidet etwas unter dem umständlichen Kampfsystem, so muß man erst mehrere Menüs bestätigen, um einen simplen Schlag auszuteilen. Animationen des Helden und seiner Gegner sind ordentlich gelungen, die Sound-FX sind dagegen noch recht dürftig geraten. Die unterirdischen Bauwerke bestechen durch ihre schlichte Eleganz, etwas mehr Abwechslung und Details hätte den Räumen nicht geschadet. Ein Novum auf dem N64 stellen die minutenlange Cut-Szenen mit Sprachausgabe dar, die an Metal Gear Solid erinnern und zur Stimmung des Games beitragen.

Jens Quentin

Die Steuerung im „vs-Mode" erfolgt mittels der vier C-Tasten.

Der nützliche und effektive Flame Shot läßt den Gegner in einer großen Feuerwolke verglühen.

Die Kopfform dieses Riesenviehs dürfte bei Sciencefiction-Fans Erinnerungen wecken.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Hybrid Heaven
Genre:.....Action-Adventure
Spieler: 1-2
Levels: .....11 Areale
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Expansion Pak: Ja (nur europ. Version)
Hersteller: .....Konami
Preis: .....ca. DM 130,-
Release:.....3. Quartal '99
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Der Name ist Programm. Hybrid Heaven mixt munter eine Vielzahl von Spielgenres, vom Action-Adventure über RPG bis zum Beat 'em Up mit Wrestling-Moves ist alles vertreten. Grafik und Sound präsentieren sich solide, aufgrund des dichten Menüdschungels verlaufen die Keilereien mit den Aliens recht zäh. Bemerkenswert sind schon jetzt die ausgedehnten, stimmungsvollen Zwischensequenzen mit Sprache und Musikuntermalung.

In der Cockpitperspektive habt ihr die Amaturen eures Fahrzeugs immer im Blick. Die Händler sind sogar animiert.

Während des Rennens kommt es zu realistischen Unfällen inklusive Beschädigungen. Hier fehlt beispielsweise schon ein Rad.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Ubi Soft

RACING SIMULATION 2

Im Rahmen der Vorstellung von Racing Simulation 2 lud Ubi Soft zum Formel 3-Rennen ins frühlingshafte Castellet. Neben Rennerfahrung konnten auch Infos zur neuen Formel 1-Simulation gesammelt werden.

Bei der Entwicklung des Spiels wurde das Hauptaugenmerk auf die Verbindung von schneller Arcade-Action mit Simulationseinflüssen gelegt. So ist zwar keine abgeschlossene Automechanikerlehre erforderlich, um die Boliden beherrschen zu können, wilde Bleifußfahrer werden sich aber schon bald im Kiesbett wiederfinden. Neben den üblichen Spielmöglichkeiten (Training, Grand Prix, Meisterschaft und Zeitfahren) steht eine individuelle Meisterschaft an, hier können Teams und Strecken frei zusammengestellt werden. Vor dem Start erfolgen letzte Änderungen am Fahrzeug, um auf der Strecke die beste Performance rauszuholen. In einem Leistungs-Diagramm verfolgt man dabei, wie sich veränderte Bremsen- oder Haftungseinstellungen auf die Fahreigenschaft der Flitzer auswirken. Auf dem Asphalt kommt das Flair des schnellen Motorsports dank der flüssigen Grafik gut rüber. Die Entwickler haben mit Hilfe der Mip-Mapping-Funktion für ein großes Blickfeld gesorgt, so daß ihr kritische Schlüsselstellen der 17 Original-Strecken früh genug wahrnehmt. Gelingt dies nicht, kann es zu realistischen Zusammenstößen kommen, bei denen die Fahrer einen Frontflügel oder ein Vorderrad einbüßen. An solchen Stellen kommt das Flaggensystem der FIA zum Einsatz, nach größeren Kollisionen wird z. B. die gelbe Flagge geschwenkt. Aufgrund der fehlenden Lizenz gehen zwar nur Phantasiefahrer an den Start, mit Hilfe des Editors können diese aber in die Original-Helden des Rennzirkus verwandelt werden. Die hohe Authentizität des Titels zeigt sich an netten Effekten wie gelegentlichem Funkenflug oder verschmutzten Reifen.

Jens Quentin

Der Splitscreen läßt sich sowohl horizontal als auch vertikal teilen.

Harte Positionskämpfe sind während des Rennens an der Tagesordnung.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Racing Simulation 2
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Levels: .....17 Strecken
Hersteller:.....Ubi Soft
Preis:.....DM 129,95
Release: .....Mai 1999
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Technisch saubere F1-Simulation mit authentischen Strecken und realistischem Fahrzeugverhalten. Die gute Grafikengine und das ausgewogene Gameplay dürften demnächst sowohl echte Formel 1-Fans als auch Gelegenheits-Schumis an den Start locken.

Wrestling, 1-4 Spieler, Acclaim

WWF ATTITUDE

Aufgrund der übermächtigen Konkurrenz von THQ konnte Acclaims WWF Warzone sich den Referenzgürtel nur kurz umschnallen, doch WWF Attitude soll im Rematch die alten Verhältnisse wieder herstellen – klappt die Revanche gegen Revenge?

Die Entwickler von Iguana West arbeiten quasi schon seit der Fertigstellung des Vorgängers an WWF Attitude. Unzählige Detailverbesserungen sollen aus den guten Ansätzen von WWF Warzone diesmal das Maximum, rausholen, besonders der Edit-Modus könnte sich beim Kampf um die Genrespitze als entscheidender Vorteil herausstellen. Konnte man bei Warzone den selbst kreierten Wrestlern nur eines der feststehenden Movesets zuweisen, sollt ihr diesmal jede einzelne Aktion eures Titelanwärters selbst bestimmen können. Ein weiterer wichtiger Fortschritt, der sich daraus ergibt, ist die freie Wahl eures Finishing Moves. Natürlich wird die 256 MBit große Cartridge noch mehr Optionen als schon der Vorgänger bei der optischen Umsetzung eures Edit-Wrestlers bieten. Der zusätzliche Speicherplatz soll nicht nur für qualitativ bessere Versionen der bekannten Einmarschmusiken sorgen, gerade bei der detaillierten Umsetzung der typischen Aktionen und Bewegungen der WWF-Stars verspricht man hier Besserung – immerhin stellte dies den wohl größten Vorteil von WCW/nWo Revenge dar. Bei der Art der Steuerung läßt man sich bei Acclaim jedoch nicht vom Erfolg des THQ-Rivalen beeinflussen, denn auch WWF Attitude soll wieder auf Beat 'em- Up-typische Tastenkombinationen zur Move-Ausführung setzen. Von den zahlreichen neuen Spielmodi klingen Survivor Series, Royal Rumble und Three-Way-Dance derzeit am interessantesten, ebenfalls spaßig dürfte die Create-A-PPV-Option werden – hier könnt ihr ganze Wrestlemanias zusammenstellen und nachspielen. Auf dem Datenblatt macht WWF Attitude jedenfalls einen durchdachten Eindruck und auch optisch wirkt es bereits sehr ansprechend – wie es sich letztendlich spielt, erfahrt ihr, sobald uns eine erste spielbare Version vorliegt.

Michael Pruchnicki

Speziell die Darstellung von längeren Haaren macht einen besseren Eindruck als beim hochgelobten Vorgänger WWF Warzone.

Im Edit-Modus könnt ihr diesmal auch den Text auf den Ringoutfits selbst festlegen.

Die weiblichen Teilnehmer sollen diesmal wohl von Anfang an anwählbar sein.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	WWF Attitude
Genre:	Wrestling
Spieler:	1-4
Levels:	30 Wrestler (+ mind. 10 versteckte)
Rumble Pak-Unterstützung	Ja
Expansion Pak:	Nein
Hersteller:	Acclaim
Preis:	tba.
Release:	Juni
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Mit leicht aufgemotzter Grafik und zahlreichen durchdachten Verbesserungen klingt WWF Attitude nach einem würdigen Herausforderer für WCW/nWo Revenge. Besonders der erweiterte Edit-Modus könnte den Warzone-Nachfolger an die Spitze bringen.

Auge in Auge mit dem Feind: Die Nahaufnahme zeigt die dank HiRes-Grafik sehr detaillierte Darstellung der Wrestler.

„... and welcome to WrestleMania!" – mit WWF Attitude könnt ihr selbstverständlich die großen Events nachspielen.

Action-Adventure, 1 Spieler, Activision

A BUG'S LIFE

Erst im Januar nächsten Jahres wird Activision A Bug`s Life veröffentlichen, das nichts anderes als die Umsetzung des Filmes „Das große Krabbeln" ist.

A Bug`s Life erzählt die Geschichte der Ameise Flik, die ihre Kolonie von der Herrschaft durch die Grashüpfer-Gang befreien will. Im Spielverlauf müßt ihr Kornvorräte ansammeln, zu einer Insekten-Stadt reisen und dort Verbündete finden, mit deren Hilfe ihr dem Anführer der Grashüpfer – dem unwirschen Hopper – gegenübertretet. Das Action-Adventure ist in zahlreiche Abschnitte unterteilt, in denen ihr Bienen, Käfer oder Würmer durch das Werfen von Beeren zerplatzen laßt, Canyons durchwandert und durch das Aufsammeln unterschiedlicher Symbole Pflanzen wachsen laßt. Überdies dürft ihr Schlüsselszenen des Filmes nacherleben: Der Flug an der Pusteblume wird ebenso enthalten sein wie der Überschlag in der Blechdose oder die Möglichkeit, sich an Lianen durch die dreidimensionalen Areale zu schwingen. Im Vergleich zur PlayStation-Umsetzung soll die N64-Version mit einigen Verbesserungen locken.

Wenn Flik zwischen Beeren und Blättern herumturnt, treten die realistischen Größenverhältnisse deutlich hervor.

Liebe verleiht Flügel: Im Boßkampf gegen Hopper hilft euch Fliks Freundin Atta, die den Helden in die Luft hebt.

Während ihr im Kleefeld nach Körnern und Pflanzensamen sucht, kreist ein hungriger Vogel über euch.

Florian Brich

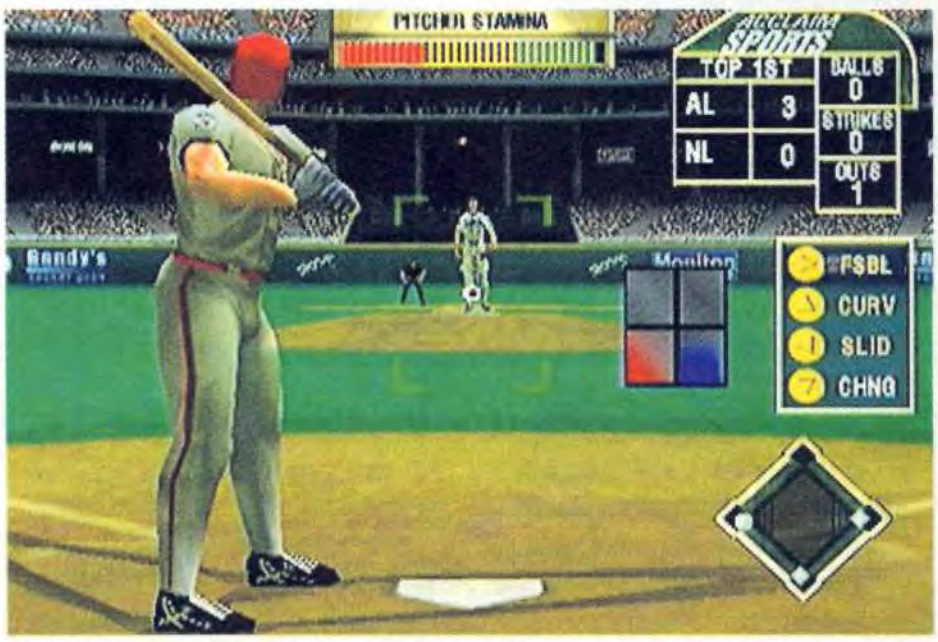
ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *A Bug´s Life*
Genre: ..... *Action-Adventure*
Spieler: *1*
Levels: ..... *tba.*
Rumble Pak-Unterstützung ..... *Ja*
Expansion Pak: ..... *tba.*
Hersteller: ..... *Activision*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *Januar 2000*
Einschätzung: ..... *Gut*

Beurteilung: Mit bunter Grafik, den vielen Bewegungsmöglichkeiten des Hauptcharakters und einem Gameplay, das sehr nahe an der Filmhandlung bleibt, verspricht A Bug`s Life ein angenehmes Frühlingserwachen.

Sportspiel, 1-4 Spieler, Acclaim

ALL STAR BASEBALL 2000



Das überarbeitete Batting-System gibt euch eine bessere Kontrolle am Schlagmal.

In den Armen von Mark McGwire steckt jede Menge Power.

Die Animationen von Spielern und Schiedsrichter sind phantastisch.

Der Vorgänger bot Spitzengrafik, hatte aber Gameplay-Schwächen. Hat Acclaim diesmal alle Hausaufgaben gemacht?

Das Optionsmenü lädt euch zu Trainingsspielen, Saison oder Playoffs ein, ihr tretet mit Original-Cracks aus der MLB an die Schlagplatte. Bezüglich Atmosphäre und Detailliebe hat Acclaim noch ein Schippchen draufgelegt. Geniale Schlaganimationen, noch detailliertere Original-Stadien sowie exzellente Spielerdarstellungen verwöhnen das Auge, Fans des Sports erkennen ihre Helden allein anhand der Gesichtstexturen. Auf dem Spielfeld wirkt das Geschehen etwas flüssiger, die abgehackten Wurfanimationen wurden verbessert. Dank des neuen Schlagsystems habt ihr direktere Kontrolle beim Schlagen und Pitchen. Eine gute Neuerung ist die „Pitching history", die euch anzeigt, wo ihr frühere Würfe plaziert habt. Die CPU-Intelligenz wurde ebenfalls aufgemöbelt, ärgerliche Aussetzer der Baserunner gehören somit (hoffentlich) der Vergangenheit an.

Jens Quentin

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *All Star Baseball 2000*
Genre: ..... *Sportspiel*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *Entfällt*
Rumble Pak-Unterstützung ..... *Ja*
Expansion Pak: ..... *Ja*
Hersteller: ..... *Acclaim*
Preis: ..... *ca. DM 130,-*
Release: ..... *April 1999*
Einschätzung: ..... *Super*

Beurteilung: Technisch verbesserte Neuauflage des grafisch besten N64-Sportspiels. Sollte das Gameplay diesmal mithalten, wird für Baseballfans ein Traum wahr.

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON

Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 17.3.99) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: März)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar '99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	11/97	84%
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/98	87%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
SciFi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Twisted Edge	**Rennspiel**	**Mitsui**	**1/99**	**77%**
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
MicroMachines 64	**Rennspiel**	**Codemasters**	**3/98**	**85%**
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/Jump&Run				
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	10/98	83%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Gex 64	Jump&Run	GT Interactive	10/98	79%
Glover	Jump&Run	Hasbro	12/98	80%
Mischief Makers	Jump&Run	Nintendo	11/97	67%
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	9/98	85%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Jump&Run

Das große Krabbeln sucht auch das N64 heim, allerdings erst im Januar 2000.

Titel: . . . . . .A Bug's Life
Hersteller: . . . . . .Activision
Release (D): . . . . . .Januar 2000

Fußball

Acclaim bekräftigte, daß das Fußballspiel noch dieses Jahr auf den Markt kommt.

Titel: . .Acclaim Sports Soccer
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): 1999

Action

IN ARBEIT

Armoris heißt das neueste Spiel von Probe, das mit Extreme G bestens bekannt wurde.

Titel: . . . . . .Armorines
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): 1999

Action-Adventure

IN ARBEIT

Wird es auf der E3 in Los Angeles eine erste Version zu sehen geben?

Titel: . . . . . .Banjo-Tooie
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .3. Quartal 1999

Rennspiel

Der Test zu diesem Spiel, das anstelle von Need For Speed kommt, ist in der Ausgabe.

Titel: Beetle Adventure Racing
Hersteller: . . . . . .Electronic Arts
Release: . . . . . .29. März '99

Action-Adventure

Castlevania 3D heißt neuerdings nur noch Castlevania, der PAL-Test folgt.

Titel: . . . . . .Castlevania
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .April '99

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Jump&Run

Auf Seite 32 unterziehen wir die Endversion bereits einem gründlichen Test.

Titel: . . . . .Chameleon Twist 2
Hersteller: . . . . . .Sunsoft
Release (D): . . . . . .April '99

Jump&Run

Auf der E3 soll Donkey Kong World der Weltöffentlichkeit vorgestellt werden.

Titel: . . . .Donkey Kong World
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 1999

Jump&Run

Erstaunlich: In der zweiten Ausgabe der N-Zone hatten wir bereits erste Bilder!

Titel: . . . . .Earthworm Jim 3D
Hersteller: . . . . . .Interplay
Release (D): . . . . . .September '99

Rennspiel

Im Juni wird bereits die Fortsetzung von F-1 World Grand Prix erscheinen.

Titel: F-1 World Grand Prix II
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Juni '99

Jump&Run

Die PlayStation-Version kann überzeugen, wird die N64-Version noch besser?

Titel: Gex 3: Deep Cover Gecko
Hersteller: . . . . . .Crystal Dynamics
Release (D): . . . . . .Juli '99

Jump&Run

Auf den Seiten 26 und 27 präsentieren wir euch einen Test des Hüpfhits!

Titel: . . . . . .Goemon 2
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .April '99

Simulation

Nach Pilotwings und Aerofighters Assault geht Paradigm wieder in die Luft.

Titel: . . . . . .Harrier 2001
Hersteller: . . . . . .Paradigm
Release (D): 1999

Strategie

Das erfolgreiche SNES- und Game Boy-Spiel kommt bald auch für das N64.

Titel: . . . . .Harvest Moon 64
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 1999

3D-Action-Adventure

Spitze! In unserer aktuellen Titelstory enthüllen wir den Hit von Konami erstmals.

Titel: . . . . . .Hybrid Heaven
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .3. Quartal '99

Action-Adventure

Auf eines kann man sich verlassen: daß der Release-Termin nicht verläßlich ist.

Titel: . . .Hype: The Time Quest
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): 1999

Jump&Run

Das Jump&Run Jest wird leider erst im August 1999 erwartet.

Titel: . . . . . .Jest
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .August '99

3D-Action

Noch im ersten Halbjahr sollten die Action-Helden von Rare erstmals losballern.

Titel: . . . . . .Jet Force Gemini
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .Juni '99

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Bereits erhältlich (D) (Fortsetzung v. Seite 16)

Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump&Run	Infogrames	11/98	79%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%

Rollenspiel

Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%

Action

Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
"Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—	—
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1/99	48%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Star Wars: Rogue Squadron	**Action**	**Nintendo/LucasArts**	**2/99**	**80%**
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%

Beat 'em Up

Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	9/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
G.A.S.P.!!	Beat 'em Up	Konami	7/98	69%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—
Ragukakids	Beat 'em Up	Konami	10/98	59%

Fußball

FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
FIFA 99	**Fußball**	**Electronic Arts**	**4/99**	**90%**
Frankreich '98	Fußball	EA	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%

Basketball

NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Live 99	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%

Eishockey

NHL 99	Eishockey	EA	11/98	92%
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway '99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%

Football

Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	American Football	EA	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback '99	Football	Acclaim	12/98	89%

Wrestling

WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/nWo Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%

Sportspiele (Sonstige)

All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
Centre Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Mario Party	**Multiplayer**	**Nintendo/Hudson**	**3/99**	**82%**
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%

Denkspiel

Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%

Simulation

Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%

Erscheint 1999 in Deutschland

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Release
März				
Beetle Adventure Racing	Rennspiel	EA	87%	29. März
Carmageddon 2	Rennspiel	SCI	—	März
FIFA 99	Fußball	EA	90%	25. März
Mario Party	Multiplayer	Nintendo/Hudson	82%	März
NHL Pro 99	**Eishockey**	**Konami**	**77%**	**März**
O.D.T.	3D-Action	Psygnosis	—	26. März
Rat Attack	Arcade	Mindscape	—	März
Rush 2: Extreme R.	Rennspiel	GT Interactive	74%	30. März
Southpark	3D-Action	Acclaim	70%	März
Vigilante 8	Rennspiel	Activision	86%	26. März
April				
All Star Baseball 00	Baseball	Acclaim	—	April
All Star Tennis '99	**Tennis**	**Ubi Soft**	**73%**	**April**
Castlevania	3D-Action	Konami	75%	April
Chameleon Twist 2	**Jump&Run**	**Sunsoft**	**72%**	**April**
Goemon 2	**Jump&Run**	**Konami**	**86%**	**April**
Flying Dragon	**Beat 'em Up**	**Take 2**	**—**	**April**
MicroMachines 64 Turbo	**Rennspiel**	**Codemasters**	**85%**	**April**
Milo's Astro Lane	**Bowling**	**Take 2**	**—**	**April**
NBA Pro 99	Basketball	Konami	—	April
Mai				
Airport Inc.	**Simulation**	**Telstar**	**—**	**Mai**
All Star Baseball 00	Baseball	Acclaim	—	Mai
California Speed	**Rennspiel**	**Midway**	**—**	**15. Mai**
DN: Zero Hour	**3D-Action**	**GT Interactive**	**—**	**15. Mai**
Lode Runner	**Action**	**Infogrames**	**—**	**Mai**
Racing Simulation 2	**Rennspiel**	**Ubi Soft**	**—**	**Mai**
Rampage 2	**Action**	**Midway**	**—**	**15. Mai**
Wild Metal Country	3D-Action	Gremlin	—	Mai
Juni				
Looney Tunes	Rennspiel	Infogrames	—	Juni
F1 World Grand Prix II	Rennspiel	Nintendo	—	Juni
Jet Force Gemini	Action	Rare	—	Juni
NFL Blitz	**Football**	**Midway**	**85%**	**1. Juni**
Shadow Man	3D-Action	Acclaim	—	Juni
Space Race	Rennspiel	Infogrames	—	Juni
Star Wars: Pod Racer	Rennspiel	LucasArts	—	Mai
Superman	3D-Action	Titus	—	Juni
Tonic Trouble	**Jump&Run**	**Ubi Soft**	**—**	**Juni**
Juli				
Gex 3: Deep Cover Gecko	Jump&Run	Eidos	—	Juli
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	—	Juli
August				
Jest	Jump&Run	Infogrames	—	August
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	—	August
StarCraft 64	**Strategie**	**Blizzard**	**—**	**August**
September				
Earthworm Jim 3D	**Jump&Run**	**Interplay**	**—**	**September**
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	—	3. Quartal '99
Rayman 2	**Jump&Run**	**Ubi Soft**	**—**	**September**
Roadsters '98	Rennspiel	Titus	—	September
Oktober				
Monster Truck Madness	Rennspiel	Take 2	—	Oktober
Tasmanian Express	Jump&Run	Infogrames	—	Oktober '99
Weitere Releases in 1999:				
A Bug's Life	**Action-Adventure**	**Activision**	**—**	**Januar 2000**
Acclaim Sports Soccer	Fußball	Acclaim	—	1999
Armorines	**Action**	**Acclaim**	**—**	**1999**
Banjo-Tooie	Jump&Run	Rare	—	3. Quartal '99
Batman	**Action**	**Ubi Soft**	**—**	**1999**
Donkey Kong World	3D-Jump&Run	Rare	—	1999
Duck Dodgers	Arcade	Infogrames	—	Sommer '99
Fighters Destiny 2	**Beat 'em Up**	**Imagineer**	**—**	**1999**
Hype: The Time Quest	Adventure	Ubi Soft	—	1999
Mario Golf	Golf	Nintendo	—	2. Halbjahr '99
MiniRacers	Rennspiel	Rare	—	1999
Nuclear Strike	Shoot 'em Up	THQ	—	1999
Ogre Battle 3	RPG	Nintendo	—	2. Halbjahr '99
Perfect Dark	Action	Rare	—	November
Rugrats	Action	THQ	—	1999
Road Rash	Rennspiel	THQ	—	1999
Shadowgate	Action	Kemco	—	1999
Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	75%	2. Halbjahr '99
Twelve Tales: Conker 64	Jump&Run	Rare	—	2. Halbjahr '99
WCW Nitro	Wrestling	THQ	—	1999
World League Soccer '99	Fußball	Eidos	—	1999

Action

IN ARBEIT

Infogrames will im Mai das Klassiker-Sequel Lode Runner veröffentlichen.

Titel: . . . . . .Lode Runner
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .Mai '99

Rennspiel

Wir erwarten jeden Augenblick neue Infos und Bilder zum Looney Tunes-Rennspiel.

Titel: Looney Tunes Space Race
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .Juni '99

Golf

Ganz in der Tradition von Super Mario 64 und Mario Party wird dieses Spiel entwickelt.

Titel: . . . . . .Mario Golf
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 1999

Action

IN ARBEIT

Der große Erfolg machte es möglich: Es kommt eine Fortsetzung des N64-Hits.

Titel: . .Mission: Impossible 2
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): 1999

Basketball

In der kommenden Ausgabe können wir hoffentlich den Test zu NBA Pro 99 abdrucken.

Titel: . . . . . .NBA Pro 99
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .April '99

3D-Action

Psygnosis Deutschland gibt es nicht mehr, wer wird das Spiel veröffentlichen?

Titel: . . . . . .O.D.T.
Hersteller: . . . . . .Psygnosis
Release (D): . . . . . .26. März '99

Rollenspiel

Offiziell: Noch 1999 wird eine komplett deutsche Version erscheinen.

Titel: . . . . . .Ogre Battle 3
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 1999

3D-Action

Schon jetzt wird der inoffizielle 007-Nachfolger als einer der Megahits 1999 gehandelt.

Titel: . . . . . .Perfect Dark
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .November '99

Rennspiel

NZ-Redakteur Jens Quentin durfte das Spiel in Frankreich bereits Probe spielen.

Titel: . . . .Racing Simulation 2
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Mai '99

Jump&Run

Schade: Das Spiel ist klasse, erscheinen soll es aber erst im September.

Titel: . . . . . .Rayman 2
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .September '99

Rennspiel

Ein ausführlicher Bericht zu Re-Volt folgt schon in einer der nächsten Ausgaben.

Titel: . . . . . .Re-Volt
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .August '99

Rennspiel

Die N64-Umsetzung von Road Rash von THQ macht gute Fortschritte.

Titel: . . . . . .Road Rash 64
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): 1999

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Rennspiel

Was ist bei Titus los? Warum kommt das Spiel erst im September?

Titel: .....Roadsters '99
Hersteller: .....Konami/Titus
Release (D): .....September '99

3D-Action

Auf dem Vormarsch: In den Most Wanted-Charts ist Shadow Man nach vorne gerutscht.

Titel: .....Shadow Man
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Juni '99

Beat 'em Up

Der Import-Test zur Japan-Version war in der letzten Ausgabe (Gesamtwertung: 75%).

Titel: .....Smash Brothers
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....2. Halbjahr '99

IN ARBEIT

Strategie

Offiziell: StarCraft 64 unterstützt das empfehlenswerte Expansion Pak.

Titel: .....StarCraft 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....August '99

Rennspiel

Einen ausführlichen Bericht zu diesem Star Wars-Game gibt es in der nächsten Ausgabe.

Titel: ...Star Wars: Pod Racer
Hersteller: .....Nintendo/LucasArts
Release (D): .....Mai '99

3D-Action

Darauf warten alle Comic-Fanatiker: Superman wird im Juni '99 abheben!

Titel: .....Superman
Hersteller: .....Titus
Release (D): .....Juni '99

RPG

Eine Fortsetzung des nie in Deutschland erschienenen SNES-Hits.

Titel: .....Super Mario RPG 2
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): 1999

3D-Jump&Run

Tasmanian Express wurde völlig überraschend auf Oktober '99 verschoben.

Titel: .....Tasmanian Express
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....Oktober '99

3D-Jump&Run

Der Release im April war ein Gerücht, tatsächlich soll es im Juni kommen.

Titel: .....Tonic Trouble
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Juni '99

IN ARBEIT

Turok 3

Turok 3 kommt für die nächste Konsole, ein N64-Multiplayer-Turok Ende des Jahres.

Titel: .....Turok 3
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): 1999

Jump&Run

Derzeit gibt es für Twelve Tales: Conker 64 keinen richtigen Termin!

Titel: .Twelve Tales: Conker 64
Hersteller: .....Rare
Release (D): 1999

3D-Action

Nach Rares Millionenhit und Mission: Impossible das dritte Geheimdienst-Spiel.

Titel: .....WinBack
Hersteller: .....Koei
Release (J): 1999

Action

DMA hat einmal mehr Probleme mit der Fertigstellung: Es soll erst im Mai kommen!

Titel: ....Wild Metal Country
Hersteller: .....DMA
Release (D): .....Mai '99

Wrestling

Spitze: In dieser N-Zone haben wir bereits einige äußerst eindrucksvolle Bilder.

Titel: .....WWF Attitude
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Juli '99

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—-
Augusta Masters	Golf	T & E Soft	Japan	54%	August '99
Battletanx	**Action**	**3DO**	**USA**	**68%**	**1999**
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—-
Castlevania	**Action-Adventure**	**Konami**	**Japan/USA**	**75%**	**April '99**
Choro Q64	Rennspiel	Takara	Japan	82%	Oktober
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	—-
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—-
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—-
"Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—-	Erhältlich
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	—-
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—-
Indiziert	3D-Action	Midway	USA	—-	—-
Indiziert	3D-Action	Rare	USA/Europa	—-	Erhältlich
Golden Nugget 64	**Simulation**	**Westwood**	**USA**	**—-**	**—-**
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—-
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—-
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—-	Ja
Hiryu No Ken Twin	**Beat 'em Up**	**Culture Brain**	**Japan**	**72%**	**—-**
Jangou Sim. Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—-
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—-
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—-
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—-
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—-
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—-
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Magical Tetris	**Denkspiel**	**Capcom**	**Japan**	**85%**	**—-**
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—-
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—-
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—-
Mario Party	Multiplayer	Hudson	Japan	—-	März '99
Milo's Astro Lanes	Bowling	Crave	USA	—-	—-
"Indiziert!"	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	USA/Europa	—-	Erhältlich
"Indiziert!"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	—-	—-
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—-	Erhältlich
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	—-
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Activision	USA	—-	—-
Pokemon Stadium	Action	Nintendo	Japan	80%	—-
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—-
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—-
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—-
Indiziert	3D-Action	Midway/id	USA	—-	Geplant
Shad. O. T. Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	—-
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	—-
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—-
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—-
Smash Brothers	**Beat 'em Up**	**Nintendo**	**Japan**	**75%**	**1999**
Snowboard Kids 2	**Snowboarding**	**Seta**	**USA**	**---**	**—-**
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—-
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	—-
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	—-
Super Robot Spirits	**Beat 'em Up**	**Banpresto**	**Japan**	**45%**	**—-**
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—-
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—-
WCW Nitro	**Wrestling**	**THQ**	**USA**	**49%**	**1999**
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—-
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—-
Jikkyou World Soccer 3	**Fußball**	**Konami**	**Japan**	**89%**	**—-**

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

			Monat
1.	(1)	**Zelda: Ocarina Of Time**	**3**
2.	(2)	Turok 2	2
3.	(7)	WCW/nWo Revenge	3
4.	(8)	Rogue Squadron	2
5.	(4)	Banjo-Kazooie	8
6.	(3)	Mario Kart 64	19
7.	(10)	F-Zero X	5
8.	(14)	Super Mario 64	23
9.	(5)	Mission: Impossible	7
10.	(13)	ISS 98	6
11.	(WE)	FIFA 98	13
12.	(Neu)	NBA Live 99	1
13.	(12)	1080° Snowboarding	5
14.	(Neu)	V-Rally Edition '99	1
15.	(Neu)	Top Gear Overdrive	1

Noch nichts Neues an der Spitze. Zelda erfreut sich weiterhin größter Beliebtheit. Um genau zu sein, doppelt so großer Beliebtheit wie Turok 2 – zumindest wenn es nach euren Zeugnissen geht. Auch sonst gibt es eigentlich keine großen Überraschungen in den Charts, sondern vielfach nur Positionsverschiebungen. Neu plazieren konnten sich in diesem Monat NBA Live 99, V-Rally Edition '99 und Top Gear Overdrive. Wieder dabei ist FIFA 98.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

			Monat
1.	(2)	**Zelda: Ocarina Of Time**	**3**
2.	(3)	Rogue Squadron	2
3.	(1)	Turok 2	2
4.	(6)	WCW/nWo Revenge	4
5.	(10)	F-1 World Grand Prix	6
6.	(7)	Mission: Impossible	6
7.	(Neu)	S.C.A.R.S.	1
8.	(Neu)	Virtual Pool 64	1
9.	(Neu)	Twisted Edge	1
10.	(14)	Body Harvest	3
11.	(13)	Banjo-Kazooie	8
12.	(WE)	Diddy Kong Racing	8
13.	(4)	WipEout 64	2
14.	(WE)	Extreme G 2	2
15.	(11)	F-Zero X	4

Die bundesweite Zelda-Mania verhalf Link zum verdienten Sprung an die Spitze, dahinter konnte sich Rogue Squadron überraschend vor Turok 2 plazieren. Daß sich WCW/nWo Revenge den vierten Platz vor namhaften Titeln wie F-1 World Grand Prix und Mission: Impossible sichern konnte, überrascht uns nicht. S.C.A.R.S. landete als höchster Neueinsteiger auf Rang 7, Virtual Pool 64 und überraschenderweise Twisted Edge landeten knapp dahinter.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(5)	**Smash Brothers**	**2**
2.	(6)	Pikachu Genki Dechu	3
3.	(4)	Mario Party	3
4.	(Neu)	Bokujio Monogatari 2	1
5.	(1)	Zelda: Ocarina Of Time	4
6.	(2)	Banjo-Kazooie	3
7.	(7)	Pokemon Stadium	6

Nicht schlecht: Nur Final Fantasy VIII konnte sich vor dem überraschend erfolgreichen Smash Brothers plazieren, von dem bereits 491.594 Stück verkauft werden konnten. Ähnlich erfolgreich sind Pikachu Genki Dechu und Mario Party, während Zelda mittlerweile die Millionenschallmauer in Japan durchbrechen konnte. Weltweit wurden von Zelda: Ocarina Of Time übrigens schon 6 Millionen Stück verkauft.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(1)	**Zelda**	**4**
2.	(3)	Indiziert	15
3.	(Neu)	Southpark	1
4.	(2)	Rogue Squadron	3
5.	(6)	Castlevania	2
6.	(4)	WCW/nWo Revenge	5
7.	(5)	Turok 2	3

Daß Zelda weiterhin die amerikanischen Verkaufscharts anführt, verwundert niemanden, daß aber das indizierte Bond-Spiel selbst nach 15 Monaten noch den zweiten Rang belegt, ist gelinde gesagt einfach sensationell. Der Megaerfolg von Southpark dürfte hierzulande auch einige verwundern. Ob Acclaim diesen Erfolg in Deutschland wiederholen kann? Von Rogue Squadron wurden übrigens auch schon über 1 Million Einheiten verkauft.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	Perfect Dark	9
2.	(7)	Castlevania	5
3.	(2)	Donkey Kong World	4
4.	(10)	Banjo-Tooie	7
5.	(8)	Shadow Man	8
6.	(12)	WinBack	2
7.	(11)	Smash Brothers	3
8.	(Neu)	Star Wars: Racer	1
9.	(Neu)	Jet Force Gemini 1	1
10.	(Neu)	F-1 World Grand Prix II	1
11.	(Neu)	Beetle Adventure Racing	1
12.	(Neu)	Turok 3	1
13.	(Neu)	WWF Attitude	1
14.	(Neu)	Road Rash 64	1
15.	(Neu)	Harvest Moon 64	1

Daß Perfect Dark den Spitzenplatz gehalten hat, wundert uns eigentlich nicht. Überraschend ist da schon eher, daß euer Interesse an Donkey Kong World schon wieder etwas zurückgegangen ist. Wir hatten eigentlich mit einem harten Duell um Platz 1 gerechnet – aber das kann ja noch kommen. Ansonsten hat die Ankündigung neuer Star Wars-Spiele euer Interesse erwartungsgemäß geweckt, ebenso wie die Fortsetzungen von Altbewährtem (F-1 World Grand Prix, Turok).

Gib' deinem Nintendo was es braucht...

Versandanschrift:
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:
Mo.-Do.: 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag: 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag: 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

Wial VERSAND

WIAL - BESTELLHOTLINE:
08142-59640
Bestellfax: 08142-54654

NINTENDO64 GAMES

TUROK 2, dt. oder engl.
94,90 DM

FIFA '99*, KD
114,90 DM

Star Wars: Rogue Squadron
99,90 DM

BEETLE ADV. RACING*, KD
104,90 DM

Racing Simulation 2*, KD
104,90 DM

SOUTH PARK*, DA
104,90 DM

1080° SNOWBOARDING	KD	89,90	**MICRO MACHINES 64 TURBO***	**KD**	**114,90**
ALL STAR BASEBALL 99	DA	114,90	MISSION IMPOSSIBLE	KD	99,90
ALL STAR TENNIS 99	DA	99,90	NASCAR 99	DA	99,90
BANJO & KAZOOIE	KD	89,90	NBA LIVE 99	DA	104,90
BODY HARVEST	DA	99,90	**NBA PRO 99***	**KD**	**134,90**
BUCK BUMBLE	KD	114,90	NBA JAM 99	DA	99,90
BUCT A MOVE 3	DA	99,90	NFL QUARTERBACK CLUB 99	KD	89,90
CLAYFIGHTER 63 1/3	DA	49,90	NHL BREAKAWAY 99	KD	99,90
CHOPPER ATTACK	DA	129,90	NHL 99	DA	104,90
DONKEY KONG WORLD*	**KD**	**89,90**	**NHL PRO 99***	**KD**	**134,90**
DUAL HEROES	DA	129,90	OFF ROAD CHALLENGE	DA	114,90
EARTHWORM JIM 3D (04/99)	**KD**	**99,90**	ROBOTRON 64	DA	129,90
EXTREME G2	KD	99,90	**S.C.A.R.S.**	**KD**	**114,90**
F1 WORLD GRAND PRIX	KD	89,90	**SHADOWMAN***	**KD**	**104,90**
FORSAKEN	KD	114,90	SILICON VALLEY	KD	99,90
FRANKREICH '98	KD	69,90	STAR SHOT	DA	104,90
F-ZERO X	KD	89,90	**STAR WARS POD RACE (05/99)**	**DA**	**99,90**
G.A.S.P.	DA	139,90	**TONIC TROUBLE***	**KD**	**104,90**
GEX 3: DEEP COVER (05/99)	**DA**	**129,90**	TOP GEAR OVERDRIVE	DA	99,90
GLOVER	KD	89,90	**V-RALLY**	**KD**	**104,90**
GOEMON 2*	**KD**	**134,90**	WAVERACE	KD	89,90
HOLY MAGIC CENTURY	DA	129,90	**WCW VS. NWO REVENGE**	**DA**	**139,90**
INT. SUPERSTAR SOCCER 98	KD	89,90	WWF WARZONE	DA	104,90
KNIFE EDGE	DA	89,90	WIPEOUT 64	DA	124,90
MADDEN NFL 99	DA	99,90	**ZELDA 64 - OCARINA OF TIME**	**KD**	**114,90**
MARIO PARTY*	**KD**	**89,90**	ZELDA 64 SPIELEBERATER	KD	24,90

NINTENDO64 ZUBEHÖR

ANTENNENKABEL	DA	55,90	**NINTENDO 64 PAL-KONSOLE**		
GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90	**INCL. MARIO 64**	**KD**	**249,00**
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90			
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90	**ZELDA MERCHANDISE:**		
LX4 TREMOR RUMBLE PACK	DA	24,90	ZELDA T-SHIRT L/XL (schw./weiß)		29,95
LX4 GAMESTER LENKRAD+PEDALE	DA	124,90	ZELDA BASEBALLCAP blau, bestickt		39,95
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90	ZELDA KAPUTZENSWEATER L/XL		69,95
MULTI ADAPTER N64 PASSPORT	E	99,90	ZELDA ANSTECKNADEL		2,95
SPEICHERERWEITERUNG 4 MB	**DA**	**59,90**	ZELDA RUCKSACK schwarz		69,95

SHOPS

AUGSBURG:
Karlstr. 2
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-13³⁰ Uhr,
14⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

BALINGEN:
Wilhelm Kraut GmbH
Bahnhofstr. 34
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-19⁰⁰ Uhr,
Sa.: 9⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

DARMSTADT:
Mr. Games
Adelungstr. 22
Mo.-Fr.: 10⁰⁰-19⁰⁰ Uhr,
Sa.: 10⁰⁰-16⁰⁰ Uhr

GERA:
Kurt-Keicher-Str. 1
Mo.-Fr.: 10⁰⁰-13⁰⁰ Uhr,
13³⁰-18³⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-13⁰⁰ Uhr

SIEGEN:
HighDensity
Siegstr. 55
Mo.-Fr.: 10⁰⁰-18⁰⁰ Uhr,
Sa.: 10⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

SONTHOFEN:
Magic Media
Blumenstr. 17
Mo.-Fr.: 9³⁰-18³⁰ Uhr,
Sa.: 9³⁰-12³⁰ Uhr

VORBESTELLUNGEN VERSANDKOSTENFREI !!!

EUROCARD MasterCard

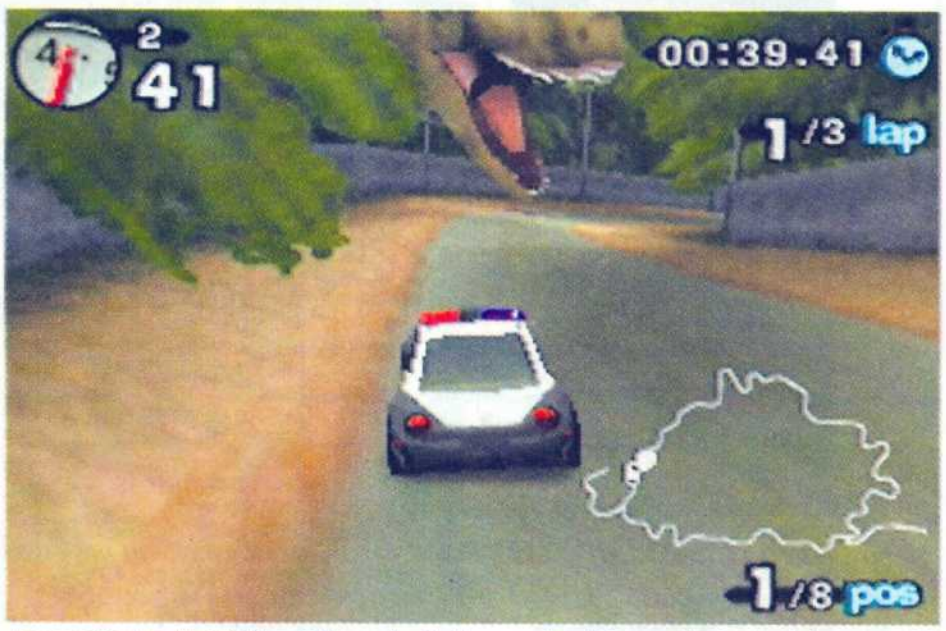
ABKÜRZUNGEN:
E = KOMPL. ENGL., KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.
Ladenpreise können variieren. Versandkosten pro Sendung: Nachnahme + 9,90 DM, Vorkasse + 4,90 DM,
Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkasse ist nur mit Euroscheck
möglich. Bestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

Rennspiel, 1-4 Spieler, Electronic Arts

BEETLE ADVENTUR

Abkürzungen und Alternativrouten gibt es auf allen sechs Kursen, was der Langzeitmotivation überaus dienlich ist.



Jurassic Park läßt grüßen. Auf einem der Kurse hat ein lebensecht animierter Dinosaurier Hunger auf die Polizei-Variante des Beetle.

Der VW Beetle, Electronic Arts und Paradigm. Drei bewährte Namen, ein Spiel, ein Hit? Unser Megatest klärt euch über die Vorzüge des ungewöhnlichen Racers auf, der anstelle von Need For Speed erscheint.

Bevor ihr euch in den Beetle schwingen könnt, habt ihr die Qual der Wahl: An Spielmodi werden die Varianten Einzelrennen, Meisterschaft und Battle geboten. Bei ersterer könnt ihr darüber hinaus entscheiden, ob ihr gegen ein komplettes, achtköpfiges Teilnehmerfeld oder nur einen Gegner antreten wollt. Auch ein simples Time Trial ist hier möglich. Zu Beginn stehen euch nur zwei der insgesamt sechs Kurse zur Verfügung, den Zugang zum Rest müßt ihr euch in der Meisterschaft erarbeiten. Da man die Beetle-Lizenz explizit ausschlachten wollte, werden euch im Spiel auch nur diese Fahrzeuge geboten. Zählt man die Bonusgefährte mit, kommt man dabei auf insgesamt zwölf verschiedene Modelle, die sich in den Punkten Endgeschwindigkeit, Beschleunigung und Handling zum Teil beträchtlich voneinander unterscheiden.

N-ZONE HIT

Abenteuerliche Strecken!

Die Pisten sind sowohl optisch als auch spielerisch ungemein abwechslungsreich in Szene gesetzt worden. So wird die Berglandschaft des Mount Mayhem von extrem dickem Nebel und Schnee dominiert. Hubschrauber kreisen durch die Lüfte und düstere Höhlen müssen passiert werden. Zudem stehen hier noch einige Sprungeinlagen an, die beinahe an San Francisco Rush erinnern. Konträr dazu präsentiert sich der Kurs Coventry Cave. Hier geht es vorbei an lauschigen Grünflächen, imposanten Wasserfällen und einem großen Schloß. In den Wicked Woods wird es dann wieder düster. Unter anderem steht hier die Fahrt durch ein Spukhaus und einen Wald an, in dem Tentakel nach euch schlagen. Schenkt man den Legenden Glauben, soll in dieser Stufe sogar ein Drache zu entdecken sein. Metro Madness hingegen erinnert an Titel wie Ridge Racer und Konsorten. Dort führt der Weg bei Nacht

Grafisch zählt der Kurs Metro Madness zu den Highlights des Beetle Adventure Racings.

Die Übersichtskarte vor dem Start gibt euch die Möglichkeit, euch auf den Kursverlauf einzustellen.

E RACING

Dieser Käfer ist noch zu überholen, um in Führung gehen zu können.

durch eine beeindruckende Metropole, in der alles in ein schummriges Licht getaucht ist. Der besondere Reiz dieser Strecke liegt in der Tatsache, daß man in die zahlreichen Gebäude

INFO

Beetle sucht Käfer

Auch traditionelle Duelle per Splitscreen sind bei Beetle Adventure Racing möglich.

Speziell für die Battle-Variante wurden neun Areale erstellt, auf denen man sechs Käfer verschiedener Farbe zu finden hat. Dummerweise sind diese aber an den unmöglichsten Orten versteckt, so daß zum Teil waghalsige Sprungeinlagen ausgeführt werden müssen, um diese zu erreichen. Erschwerend kommt ferner hinzu, daß die Käfer permanent ihre Farbe wechseln und man jede Farbe nur einmal braucht – gutes Timing ist also ebenfalls angesagt. Der besondere Kick wird aber erst durch ein raffiniertes Waffensystem ermöglicht, mit dem man versucht, seine Mitspieler vom Erreichen der Krabbelviecher abzuhalten. Unter anderem kann man Minen legen, den Bildschirm der Kontrahenten vernebeln oder deren Sicht umkehren, Raketen abfeuern oder gar die mühsam ergatterte Käfer klauen. Besonders effizient ist es, den eigenen Beetle mit einer Chromschicht zu umgeben. So werdet ihr nicht nur unverwundbar, sondern könnt eure Gegner auch vorzüglich rammen. Als Schlachtfelder erwarten euch dabei unter anderem Flughäfen, Stadien, Schlösser, Parkhäuser, Wälder und Vulkane.

Durch Aktivierung eines bestimmten Extras dreht ihr die Perspektive eurer Gegner auf den Kopf und stiftet so Verwirrung.

GAMERS POINT
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !
KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT
Zubehör ohne Ende
Soundtracks & Videos
Lösungsbücher ab 9.85 DM
MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!
Super Service, Geile Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!
49,95
104,95
NEU
139,95
Neuheiten
GameBoy
Konsole color 149,95
Light Max 2 orig. 39,95
Baseball 59,95
Battleships 49,95
B.B. - Crazy Cast. 3 64,95
Bugs Bunny & Lola 64,95
Drop Zone 59,95
Harvest Moon 64,95
Holy Magic Century 64,95
Int. S. Soccer 99 *
Klustar 64,95
Legend-River King 64,95
Live Wire 59,95
Logical 59,95
Men in Black 64,95
Millipede 49,95
Missile Command 49,95
Monopoly 59,95
Montezuma's Ret. 49,95
Mr. Domino 59,95
NBA Jam 99 59,95
NBA Pro 99 *
NHL Pro 99 *
Pitfall 64,95
Pocket Bomberman 44,95
Power Quest 64,95
Quest for Camelot 64,95
Reservoir Rat 49,95
Rugrats 59,95
Shadowgate Class. 64,95
South Park 54,95
Spy Vs Spy 59,95
Tabaluga 64,95
Tetris Deluxe 44,95
Titus Jr. *
Tom & Jerry 49,95
Top Gear Rally 69,95
Turok 2 59,95
Tweety & Sylvester 59,95
V-Rally 64,95
Wario Land 2 64,95
WWF - Attitute 59,95
Zelda - L. Awak 64,95
Nintendo 64
Passport PLUS 79,95
Expansions Pack 69,95
Joypad GLOVE 139,95
Lenkrad G64 124,95
Rumble P.+1M Inn 39,95
Rumble P.+1M JOY 39,95
Rumble P.+1M LX4 44,95
Rumble P. JOYT 24,95
Rumble P. LX4 29,95
A.S. Baseball 2000 104,95
All Star Tennis 99 114,95
Beetle Adv. Racing 104,95
Castlevania 64 *
Chameleon Twist 2 114,95
Charlie B. Territory 89,95
Fifa 99 104,95
Flying Dragons 114,95
Gex 64 - E.t. Gecko 114,95
Goemon - M.Ninja 2 *
Lode Runner *
M. Machines 64 T. *
Milo's A. Bowling *
NBA Pro 99 *
NHL Pro 99 *
ODT *
Racing Simul. 2 134,95
Rayman 2 119,95
W Leag. Soccer 99 *
VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!
Zelda • R. Evil Figuren ab 19,95 DM
Top 20 • Extreme
N64
1. Mario Party 89,95
2. Turok 2 94,95
3. Virtual Pool 64 114,95
4. WCW vs. NWO: Revenge 134,95
5. Zelda 114,95
6. Star Wars - Rogue Squadron 114,95
7. Penny Racers 89,95
8. Banjo-Kazooie 89,95
9. 1080° Snowboarding 89,95
10. Diddy Kong Racing 89,95
N64
11. F-Zero X 89,95
12. NBA Jam 99 104,95
13. NBA Live 99 109,95
14. Super Mario Kart 64 89,95
15. Top Gear Overdrive 119,95
16. Extreme G2 104,95
17. F1 World Grand Prix 64 89,95
18. Forsaken 114,95
19. Mission: Impossible 64 104,95
20. NFL Quarterback Club 99 104,95
Angebote
Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM
Nintendo 64
Lamborghini 64 39,95
Cruisn World 49,95
San Franc. Rush 49,95
Int. S.S. Soccer 64 49,95
FIFA 98-Qualifik. 49,95
Bust-a-Move 2 54,95
Wetrix 54,95
Mission:Imposs. 64 59,95
Waialae Coun. Club 69,95
PGA Tour 24,95
Prince of Persia 2 94,85
Spectre 19,85
S. Bomberman 2 69,95
S. Play Act Football 19,85
Super Tennis 24,95
Tetris Attack 29,85
Tim in Tibet 49,95
Time Cop 19,95
T. & Pumbaas J.G. 69,95
Wheel of Fortune 19,85
Will.A.Greatest Hits 99,95
Puppe Donk. Kong 74,95
Puppe Mario TALK. 74,95
Puppe Yoshi TALK. 74,95
Schlüßelanhänger 4,99
Soundtr. Capcom 4 39,95
Tasse - ZELDA 19,95
Shirt Mario Kart 64 19,85
T-Shirt ZELDA SZ 29,95
T-Shirt ZELDA WS 29,95
SB Banjo & Kazoo. 24,95
SB Blast Corps 24,85
SB Castlevania 64 29,95
SB Dark Rift 24,85
SB Extreme G 34,85
SB Gex 2 34,85
SB Mace 34,85
SB Mario Kart 64 24,95
SB Mission Imposs. 14,80
N64 Gamebr. Vol.2 24,80
SB Super Mario 64 24,80
S.M.W. 2-Yoshis Isl. 24,85
SB Turok 2 29,95
SB Yoshis Story 64 24,85
SB Zelda 64 24,95
SNES
Aladdin 69,95
Arkanoid 44,95
D. Kong Country 1 69,95
D. Kong Country 3 69,95
Int. S.S.Soccer DeL 89,95
Kirbys Dr. Course 49,85
Kirbys Fun Pack 99,95
Lost Vikings 2 69,95
M&M-G.Circ. Myst. 69,95
M. Magical Quest 69,95
Merchandise
Metal Gear Figuren 29,95
Friday the 13th 39,95
Q2 Figuren 29,95
SPAWN Figuren 29,95
Tekken 3 Figuren 29,95
ZELDA Figuren 39,95
Kapuzensh. ZELDA 64,95
Maske SCREAM 39,95
Pin Zelda 3,95
Preisliste für alle Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem (ntsc/pal) - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.
Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ... sie waren schon einmal bei uns !!!
Ladenpreise variieren
Karlsruhe (ca. 300m²)
ZENTRALE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518 - 33/44
MARS? JUPITER? ..... DEMNÄCHST AUCH IN IHRER NÄHE !
Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver
BESTELL - HOTLINE
Telefon Versand: 0721-93357 10/11
Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!
Telefax: 0721-93357 28

Realistische Bremsspuren, feine Staubwolken – nur ein paar der gelungenen Spezialeffekte, die das Spiel in großer Zahl zu bieten hat.

MEINE MEINUNG!

Beetle Adventure Racing ist wie eine Brise frischer Wind für die mehr oder minder ausgetretenen Rennspielpfade auf dem Nintendo 64. Die Kurse sind nicht nur sehr lang, sondern auch extrem abwechslungsreich – wo sonst kann man schon mit einem Beetle durch verhexte Häuser fahren oder mit Müh und Not den modrigen Beißern eines Dinosauriers entkommen? Durch die zahlreichen versteckten Goodies und Abzweigungen ist zudem die Motivation immens, den Strecken jedes noch so kleine Geheimnis zu entlocken. Technisch kann man ebenfalls sehr zufrieden sein, denn Paradigm hat eine absolut vorbildliche Engine auf die Beine gestellt, von der sich so manches Entwicklungsteam eine Scheibe – oder besser gleich mehrere – abschneiden sollte. Obwohl der Spaßfaktor für Solisten schon bemerkenswerte Höhen erreicht, ist im Multiplayer-Betrieb sogar noch eine weitere Steigerung zu verzeichnen. Dabei sind die „normalen" Rennen per Splitscreen gar nicht mal so prickelnd, umso mehr dafür der Battle-Modus, der es sogar schaffte, die Arbeitsmoral der Redaktion kurzfristig lahmzulegen. *Marco*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Einen Rückspiegel gibt es trotz dieser fröhlichen Farbgebung leider nicht – man kann nur einen Blick nach hinten werfen.

hineinrasen kann. Die Sunset Islands bieten dank herumstehender Pyramiden ägyptisches Flair. Grafisch sind sie ein definitiver Höhepunkt, denn hier werden rauschende Fontänen und Spiegeleffekte geboten. Den besten Kurs haben wir uns für den Schluß aufgehoben: die Inferno Isle. Zunächst geht es hier über einen malerischen Strand, bevor man dann in einem Dschungel an einem riesigen Dinosaurier vorbeikommt, der mit seinen Zähnen nach dem kleinen Beetle schnappt. Nach einem kleinen Trip durch ein Dorf erreicht man dann noch eine Höhle mit brodelnder Lava, die optisch extrem fulminant wirkt. Diese Beschreibungen können allerdings wirklich nur die Basis der einzelnen Strecken erfassen, denn durch die zahlreichen Abzweigungen und möglichen Abkürzungen gibt es auch auf lange Sicht noch viel zu entdecken – also wahrhaftig ein Adventure. So warten etwa Nitros, die den Beetle für kurze Zeit in einen wahren Temporausch versetzen, in versteckten Winkeln oder auch Boni, die den Zugriff auf ein Cheat-Menü oder neue Kurse ermöglichen, wenn man sie in ausreichender Stückzahl gefunden hat. Die Steuerung steht einem bei der Erforschung der Kurse glücklicherweise nicht im Weg, denn sie ist sehr präzise und feinfühlig – speziell dann, wenn man sich zuvor noch den Cheat für eine Lenkhilfe erspielt hat.

Auf gute Fahrer warten zahlreiche Bonus-Beetles mit deutlich mehr PS unter der Haube.

Der Nebel des Grauens zeigt sich nur in wenigen Stufen, in denen dieser bewußt eingesetzt wird.

Die Spiegeleffekte wirken imposant, sind aber nur gefaket. Zwar spiegelt sich der Berg auf dem Untergrund, nicht aber der Beetle.

Gute Technik!

Seit F-1 World Grand Prix hat Paradigm bei der Programmierung des Nintendo 64s deutlich dazu gelernt, denn die Engine von Beetle Adventure Racing wirkt deutlich ausgereifter und wartet zudem mit zahlreichen Spezialeffekten auf. Ein paar Beispiele gefällig? Unter anderem werden euch animierte Wasserfälle, glühende Lava, Funkenflug, Lensflares, Bremsspuren oder feiner Schnee geboten – und das alles in einer weitgehend flüssigen Darstellung, die nur selten in die Knie geht. Auch an den Kurven hat man gefeilt, denn sie wirken nicht mehr so kantig wie noch bei der Formel 1-Simulation. Besonders hervorzuheben ist darüber hinaus die erstaunlich hohe Sichtweite, die durch geschickte Objektplazierung zudem fast ohne das leidige Thema Pop-Ups auskommt. Dieses positive Urteil gilt nicht nur für die Einzelrennen, auch in den Multiplayer-Modi hat man erfreulich wenig Einbußen in Kauf zu nehmen. Der Sound konnte uns da schon weniger begeistern, denn zu monoton und kurz sind die meisten Musikstücke ausgefallen. Die Effekte selbst sind hingegen okay.

Marco Marzinkowski

BEWERTUNG

Titel:.....Beetle Adventure Racing
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad:.....Variabel
Save Game: .....Ja
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Expansion Pak .....Nein
Controller Pak:.....Ja
Levels:.....6 Strecken für Einzelspieler, 9 Multiplayer-Areale
Preis: .....ca. DM 100,-
Datenträger:.....128 MBit-Modul
Hersteller: .....Electronic Arts
Entwickler:.....Paradigm
Release: .....29. März 99

Grafik: 87%
Sound: 79%
Dauerspaß: 91%

Gesamtwertung: 87%

Beurteilung: Die langen Strecken werden in einer sehr guten Grafik gezeigt; das Spielgeschehen gewinnt durch imposante Spezialeffekte zusätzlich an Reiz. Besonders der Multiplayer-Modus kann begeistern.

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)
dynatex
Im Brückcenter
44135 Dortmund

WWW.LOGON.DE/KRANZ

DER VERSANDSPEZIALIST*

Theo Kranz Versand & Läden

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

NINTENDO 64

MARIO KOMPLETT PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,95
(GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD GAMESTER G64 RUMBLE WHEEL	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH	19,95

CASTLEVANIA 3D(APR)119,95

1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL (APRIL)	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BEETLE ADVENTURE RACING (APRIL)	109,95
BIO FREAKS	119,95
BODY HARVEST	79,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE	99,95

JET FORCE GEMINI(JUN)109,95

BUST A MOVE 3	99,95
CASTLEVANIA 3D (APRIL)	119,95
CHAMÄLEON TWIST 2 (APRIL)	99,95
CHARLIES BLAST TERRITORY	89,95
CRUISIN' WORLD	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
EARTHWORM JIM 3D (APRIL)	99,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (MAI)	89,95
FIFA '99	109,95
FLYING DRAGONS	109,95
FORSAKEN	119,95
F-ZERO X	89,95
G.A.S.P.	99,95
GEX 64 (GEX 2)	109,95
GLOVER	89,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA	124,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	99,95
HOLY MAGIC CENTURY	129,95
IGGY'S RECKING BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	89,95
JET FORCE GEMINI (JUNI)	109,95

LYLAT WARS	89,95
MARIO KART 64	89,95
MARIO PARTY	89,95
MICRO MACHINES 64	124,95
MILO'S ASTRO BOWLING	109,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
NASCAR '99	109,95
NBA JAM '99	94,95
NBA LIVE '99	109,95
NBA PRO '99	124,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	94,95

TUROK 2 (Dt.Vers.) 88,88
TUROK 2(engl.PAL-Vers) 99,95

NHL PRO '99	124,95
RACING SIMULATION 2 (APRIL)	119,95
RAKUGA KIDS	129,95
RAT ATTACK	129,95
RAYMAN 2 (JUNI)	119,95
S.C.A.R.S.	109,95
SHADOWGATE 64	129,95
SHADOWMAN (AUG)	109,95
SOUTHPARK (APRIL)	99,95
SPACE RACE (APRIL)	109,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY	94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)	109,95
STAR WARS RACER (JUNI)	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95

RACING SIM. 2 (APRIL) 119,95

SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
THE NEW TETRIS (JUNI)	89,95
TONIC TROUBLE (ED) (JUNI)	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	99,95

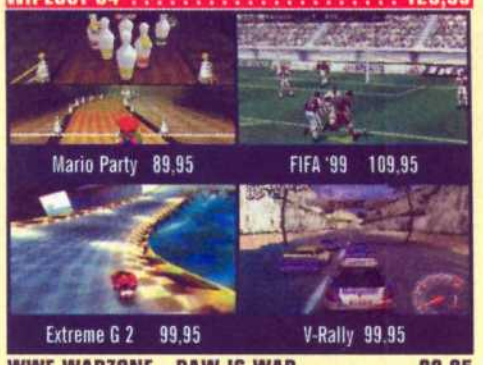
TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

BODY HARVEST	79,95
CLAYFIGHTER 63 1/3	39,95
CRUISIN' WORLD	64,95
DARK RIFT	49,95
EXTREME G	49,95
G.A.S.P	99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	74,95
MADDEN 64	39,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	89,95
NBA COURTSIDE	59,95
NBA PRO '98	89,95
OLYMPIC HOCKEY '98	89,95
SILIKON VALLEY - SPACE STATION	94,95

ZELDA 64 109,95

TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIGILANTE 8	114,95
VIRTUAL POOL	109,95
V-RALLY	99,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WCW VS. NWO: REVENGE	129,95
WETRIX	109,95
WIPEOUT 64	129,95



WWF WARZONE - RAW IS WAR	99,95
WWF ATTITUDE (MAI)	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION	139,95

GAMEBOY

GAME BOY POCKET COLOR EDITION (VERSCH.FARB: ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSPARENT, SILBER, PINK)	109,-
BATTERY PACK - GAMEBOY	9,95
GB POCK.CAMERA(VERSCH. FARB.)	99,95
CAMERA PRINTER	119,95
LADEGERÄT - GAMEBOY	19,95
LINKKABEL GB→GBP, GBP→GBP	14,95
ARIELLE-CLASSICS	44,95
ASTERIX & OBELIX - CLASSICS	44,95
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
BUST A MOVE 2	39,95
CASTLEVANIA - LEGENDS	59,95
COOL HAND	44,95
DONKEY KONG - CLASSICS	44,95
DR. FRANKEN	44,95
DSCHUNGELBUCH - CLASSICS	44,95
GARGOYLES QUEST	44,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	59,95
KING OF FIGHTER - HEAT OF BATTLE	59,95
MARIO'S PICROSS	49,95
MONTEZUMA'S RETURN	44,95
MULAN - DISNEY CLASSICS	59,95
ODDWORLD: ABE'S ADVENTURES	64,95
ON THE TILES	44,95
SPIROU	64,95
SUPERMAN	59,95
TAMAGOTCHI	44,95
V-RALLY - CHAMPIONSHIP ED.	64,95
ZELDA IV - CLASSICS	44,95

SUPER-NINTENDO

SUPER NINTENDO MORE FUN SET 2 INKL. SUPER GAMEBOY	149,-
ASTERIX	54,95
DONKEY KONG COUNTRY 3 - CL.	74,95
KIRBY'S GHOST TRAP	49,95
MICKEY & MINNIE	74,95
NBA LIVE '97	69,95
STAR WARS: EMPIRE STRIK. BACK.	89,95
STAR WARS: RETURN OF THE JEDI	89,95
WILLIAMS ARCADE'S GREAT. HITS	99,95

0931 35 45 235

oder 0180 5211844

GAME BOY COLOR PURPLE	139,-
GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE	139,-
BASEBALL (APRIL)	59,95
BATTLESHIPS	54,95
BIENE MAJA (MAI)	59,95
BREAKOUT	54,95
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	64,95
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
BUST A MOVE 4 (MAI)	59,95
CENTIPEDE	54,95
CONKER'S POCKET TALES (MAI)	59,95
DROP ZONE (APRIL)	59,95
DUFFY DUCK (APRIL)	64,95
FROGGER	54,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GEX 3D	64,95
HARVEST MOON	59,95
HEXITE	64,95
HUGO 2 1/2 (MAI)	64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2	64,95
KLUSTAR (APRIL)	64,95
LEGEND OF RIVER KING	69,95
LIVE WIRE	59,95
LOGICAL	64,95
LOONEY TOONS (MAI)	64,95
MEN IN BLACK	64,95
MICRO MACHINES (MAI)	44,95
MISSILE COMMAND (MAI)	54,95
MONOPOLY	54,95
MONTEZUMA'S RETURN	54,95
NBA JAM '99	64,95
NBA PRO '99	64,95
NFL BLITZ	64,95
NHL PRO '99	64,95
PITFALL	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
POWER QUEST	59,95
QUEST FOR CAMELOT	59,95
RAMPAGE WORLD TOUR	64,95
RESERVOIR RAT	54,95
RUGRATS	64,95
SCHLUMPFE 3 (ALPTRAUMLAND)	64,95
SHADOWGATE - CLASSICS (APRIL)	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
SILICON VALLEY (APRIL)	54,95
SPY VS. SPY	64,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE (JUNI)	64,95
TABALUGA (APRIL)	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
THREE LIONS (APRIL)	54,95
TOM UND JERRY (APRIL)	54,95
TOP GEAR RALLY (MIT RUMBLE FKT.) (APRIL)	74,95
TUROK 2	64,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
V-RALLY	64,95
WARIO LAND 2	64,95
WWF ATTITUDE (MAI)	59,95
ZELDA IV - DX	64,95

Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste)	59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo)	79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen)	99,95
V2 Team Set	149,95
V2 Firestorm	89,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
TEL: 0049 85 17 37 77
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN: 1 DM=7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

Theo KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄßT NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFER-BAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!), DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

Versandkosten: Post Nachnahme: DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: DM 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM.

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 354520

GOEMON 2

Goemon, bekannt als Mystical Ninja, beweist auch beim zweiten N64-Auftritt Standhaftigkeit. Konami hat den bewährten Mix aus Abenteuer- und 2D-Jump-Parts beibehalten und um feine Grafik, mehr Variabilität und den ersehnten Zwei-Spieler-Simultan-Modus ergänzt.

Nachdem die Inbetriebnahme einer Geister-Rückholmaschine zu großem Chaos geführt hat, liegt es an euch, mit Goemon durch das feudale Japan zu ziehen und die Welt wieder gerade zu rücken. Bis ihr eurem Widersacher gegenübertreten könnt, müssen viele Jump&Run-Abschnitte gemeistert, eine brennende Burg durchquert oder ein geflutetes Tunnelsystem durchtaucht werden. Da-

Wenn ihr an dieser Stelle die geforderten Papiere vorlegt, wird die Handlung durch eine dramatische Zwischensequenz vorangetrieben. Die sich anschließende Festung ist eine der härtesten Spielstufen.

Jump&Run, 1-2 Spieler, Konami

GOEMON 2

Ihr dürft bestimmte Steine schieben oder ziehen, um entlegene Plattformen zu erreichen. Meist lassen sich die Mauerbrocken an eine zweite Stelle bewegen, von der aus ihr versteckte Areale erforschen könnt.

Es gibt Hindernisse, die dürfen in keinem Jump&Run fehlen: Die schwingenden Brückenteile, die über den gähnenden Abgrund führen, lassen sich nur mit präzisem Timing bewältigen.

zwischen besucht ihr Städte, in denen ihr Aufträge erhaltet, neue Waffen oder energiespendende Reisbällchen einkauft und euch im Gasthaus erholt. Goemon-Fans wird es freuen, daß neben imposanten Zwischengegnern auch wieder ein Mech-Boxkampf in den Spielverlauf Eingang gefunden hat. Um auf der Karte vorzurücken, müßt ihr die seitlich scrollenden Jump-Passagen durchqueren. Goemon selbst verfügt, vom Doppelsprung bis zum Kriechen, über viele Bewegungsmöglichkeiten. Seine drei Freunde, auf die ihr im magischen Teehaus umschalten könnt, sind nicht minder agil: Tollpatsch Ebismaru haut beispielsweise kräftig zu, ist aber nicht so gelenkig; der Roboter Sasuke wirft mit Bomben um sich und nagelt mit der Shuriken-Spezialattacke die putzigen Gegner an die Wand.

Durch geschicktes Rotieren der polygonalen 3D-Hintergründe wird in den seitlich scrollenden Actionstufen ein Gefühl für Räumlichkeit erzeugt.

Überholtes Konzept?

Nicht nur der Held des Spieles würde diese Frage mit hochrotem Kopf und „Keineswegs!“ beantworten. Denn Konami wahrt bei Goemon 2 den 2D-Action-Stil, der trefflich zu dem ulkigen Geschehen paßt. Die Grafik ist gestochen scharf und kann trotz der Seitenansicht genügend Plastizität generieren, so daß man glaubt, gleich mit dem Kopf an einem Balken hängen zu bleiben. Nette Zwischensequenzen, das flammende Inferno bei der Erstürmung der Burg oder wabernde Quallen in der Unterwasser-Sequenz zeigen, daß die Qualitäten der Nintendo-Konsole nicht zwangsläufig nur in der 3D-Perspektive ausgespielt werden können. Ein weiterer Vorteil ist, daß die gut animierten Charaktere sehr beweglich sind, sich im Team-Modus gegenseitig Huckepack nehmen können und im weiteren Verlauf sogar noch neue Fähigkeiten hinzuerlangen.

Mit dem Roß galoppiert ihr einfach über die Gegner hinweg. Den Bazookaschützen erledigt ihr mit einem Feuerball.

Während dem Tonkrug-Gegner der Kittel brennt, versucht Goemon am Rand der Schräge, die Balance zu halten.

Während Hahnenschrei und Wolfsgejaul den Wechsel der Tageszeiten ankündigen, laden die melodiösen Musikstücke zum Mitsummen ein. Rollende Steine, Reiteinlagen und Hindernisse, die ihr zu euren Gunsten benutzen könnt, zeigen, wie konsequent die Levels gestaltet wurden.

Florian Brich

Die Goemon-Charaktere stellen sich zur Wahl. Hier könnt ihr noch einen Blick auf die grazilen Beine von Yae werfen, die sich im Spiel in eine Meerjungfrau verwandeln kann.

Die wertvollen Geldstücke, die in den engen Zwischenräumen schimmern, kann Goemon nur im Kriechgang erreichen.

BEWERTUNG

Titel:	Goemon 2
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	28
Preis:	ca. DM 139,95
Datenträger:	128 MBit-Modul
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Release:	April

Grafik: 80%
Sound: 84%
Dauerspaß: 88%

Gesamtwertung: **86%**

Beurteilung: Die abwechslungsreichen und witzigen Jump&Run-Passagen werden durch perspektivische Kameraschwenks und starke Effekte aufgebohrt. Der Abenteuerteil bietet mit dreidimensionalen Innenansichten und flippigen Charakteren Altbewährtes. Goemon 2 wird mit deutschen Bildschirmtexten erscheinen.

MEINE MEINUNG!

Kompliment an Konami: Die Programmierer waren mutig genug, nicht wie beim Vorgänger auf Super Mario 64 zu schielen. Das Spiel trennt klar zwischen dem Abenteuer-Part in den Städten und puren 2D-Hüpfabschnitten, die von N64-typischen Grafikeffekten, dem Tag- und-Nacht-Wechsel und der angepaßten Musik profitieren. Obwohl sich darüber streiten läßt, ob seitlich scrollende Plattformpassagen noch zeitgemäß sind, entwickelt Goemon 2 durch viele gelungene Einfälle, die vier unterschiedlichen Figuren und den grandiosen Zwei-Spieler-Kooperationsmodus eine Anziehungskraft, die den Hit rechtfertigt. *Florian*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Action, 1-4 Spieler, Activision

VIGILANTE 8

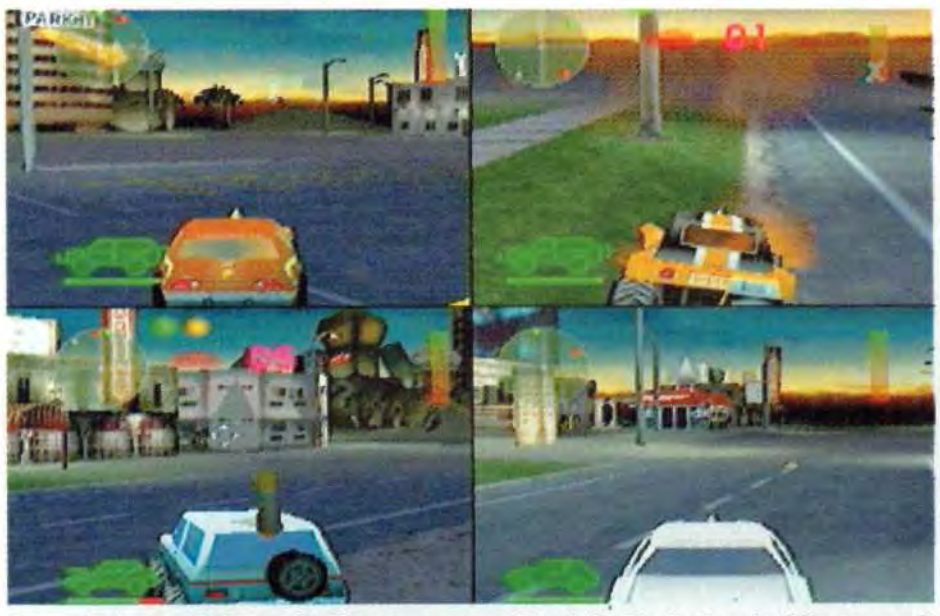
N-ZONE HIT

Die Twisted Metal-Serie auf der PlayStation ist zumindest in den USA (schwer nachvollziehbarer) Kult. Activisions Vigilante 8 kombinierte deren Gameplay mit dem Retro-Flair des hauseigenen PC-Hits Interstate '76 – mit der brandneuen Umsetzung läßt es Activision nun auch auf eurem N64 richtig krachen!

Bei Vigilante 8 setzt ihr euch an das Steuer eines von anfangs 8 anwählbaren Fahrzeugen im witzigen 70er-Design. Von Love & Peace ist trotzdem weit und breit nichts zu sehen, stattdessen sprechen hier die Waffen: Um den Duellen mit etlichen Computergegnern (auch im 2-Player-Coop-Modus, erst bei drei oder vier Mitspielern wird die Anzahl der an den Schlachten beteiligten Fahrzeuge auf maximal vier begrenzt) den nötigen Schwung zu verpassen, könnt ihr durch Einsammeln der entsprechenden Extras euren zu Beginn nur mit einer schwachen Standardwaffe ausgerüsteten Boliden zur motorisierten Kampfmaschine aufmotzen. Neben diversen Raketen- und Napalmwerfern könnt ihr hier auch auf hinterhältige Minen oder ein praktisches, schwenkbares Dachgeschütz zurückgreifen. Dachgeschütz ist hierbei wörtlich zu verstehen, denn sämtliche gerade aktiven Waffen (bis zu drei könnt ihr gleichzeitig benutzen) sind letztendlich auch wirklich am Wagen montiert zu sehen. Jedes der Fahrzeuge verfügt zudem über eine besonders gefährliche Spezialwaffe, die neben Raketenhageln und gewaltigen Schockwellen auch so verrückte Angriffe wie einen Bienenschwarm bietet. Da bei Vigilante 8 vor allem auf Action Wert gelegt wurde, ist das Fahrverhalten der Fahrzeuge, bei denen die Auswahl von kleinen Flitzern über ein Wohnmobil bis hin zu einem Schulbus recht groß ist, nicht unbedingt sehr realistisch. Wohl gerade deswegen bleibt das Spielgeschehen stets optimal kontrollierbar, wobei die Fahrzeugphysik auch für einige spektakuläre Sprünge und Überschläge sorgt. Die grafisch abwechslungsreichen Levels sind sehr interaktiv, so ziemlich alles kann hier mit dem entsprechenden Aufwand in Schutt und Asche gelegt werden. Gerade im Multiplayer-Modus lohnt es sich, die zahlreichen versteckten Extras (manche erreicht ihr nur über spezielle Tricks, denn auch im ersten Stockwerk einer Scheune und dergleichen haben die Entwickler Bonusitems versteckt) ausfindig zu machen.

Trickreiche Technik

Grafisch gehört Vigilante 8 zu den besten N64-Spielen, zumindest falls ihr über ein Expansion Pak verfügt. Doch auch ohne die damit anwählbare höhere Auflösung können die sehr gut modellierten Fahrzeuge und die riesigen



Gerade im 4-Spieler-Splitscreen macht sich die hohe Auflösung mit Expansion Pak durch bessere Übersicht positiv bemerkbar.

Arenen mit den zahlreichen Hintergrundobjekten (besonders positiv fiel uns hier der Flugzeugfriedhof auf!) absolut überzeugen. Diese Grafikpracht wurde vor allem durch zwei Tricks erreicht: Die Arenen sind stets nur bis zu einer bestimmten Entfernung texturiert, was rechenzeitsparend für eine höhere Sichtweite sorgt, und an den Fahrzeugen könnt ihr die aktuellen Waffensysteme nur auf kurze Distanz sehen. Neben den unterschiedlichen Multiplayer-Spielmodi ist vor allem der Einsatz-Modus für einen oder zwei Spieler interessant. Hierbei müßt ihr euch nicht nur mit den normalen Gegnern herumschlagen, sondern auch ein bestimmtes Missionsziel wie beispielsweise die Zerstörung eines Skiliftes erreichen. Für das Durchspielen dieses Modus mit den einzelnen Charakteren werdet ihr nicht nur mit kurzen und unspektakulären Zwischen- und Endsequenzen belohnt, sondern vor allem mit zusätzlichen Fahrzeugen. Für je zwei komplett geschaffte Einsätze (inkl. erreichtem Missionsziel) könnt ihr auf einen zusätzlichen Fahrer samt Wagen zurückgreifen.

Michael Pruchnicki

Der wilde Westen lebt! Die Arenen sehen hervorragend aus.

Der Flugzeugfriedhof gehört zu den interessantesten Levels.

MEINE MEINUNG!

Ich hätte nicht gedacht, daß Vigilante 8 so gut werden würde, aber Activision hat mit dieser Umsetzung wirklich erstklassige Arbeit abgeliefert. Die Grafik sieht besonders mit dem Expansion Pak wirklich sehr gut aus und das Ganze spielt sich zum Glück auch entsprechend. Selbst im Einzelspieler-Modus kommt einiger Spaß auf und mit drei oder vier Mitspielern stößt das Spiel klar in Hitbereiche vor. Für Action-Fans ein Muß! Michael

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Vigilante 8
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	8 Arenen + 3 versteckte
Preis:	ca. DM 129,-
Datenträger:	128 MBit-Modul
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Activision
Release:	Ende März

Grafik:	87%
Sound:	74%
Dauerspaß:	86%
Gesamtwertung:	86%

Beurteilung: Vigilante 8 bietet Grafik und Action vom Feinsten – gerade im Multiplayer-Modus ein Top-Hit!

JOY TECH GERMANY

MEMORY CARD
- Nintendo 64™ kompatibel
- erfaßt bis zu 123 Datenseiten,
- Flash-Rom-Technologie
- Erhältlich in grau, rot, blau, grün, gelb, schwarz und transparent

JOLT PACK
- Nintendo 64™ kompatibel
- Mega-Rumble-Power
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zum Rumble Pack™ Feature
- Erhältlich in grau, schwarz, blau, rot, gelb und grün

MEMORY CARD PLUS
- MEMORY CARD mit 492 Datenseiten

SCART-KABEL
- Nintendo 64™ kompatibel
- 2 m lang

ADVANCED JOLT PACK
- JOLT PACK mit eingebauter 256k Memory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

RECHARGEABLE JOLT PACK
- Akku-betriebenes JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

CONTROLLER PLUS 64
- Nintendo 64™ kompatibel
- Controller Pack/Rumble Pack kompatibel
- Präzisions 3D Analog-Stick
- Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
- 2 m langes Kabel
- Erhältlich grau, schwarz, rot, blau, grün und gelb

Erhältlich bei Theo KRANZ VERSAND und im gut sortiertem Fachhandel
Tel. 0931/3545219

Im Exclusivertrieb durch dynatex
Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
http//www.dynatex.de

Bei diesem plazierten Schuß hatte der Torwart absolut keine Chance.

... und er zieht ab! Sowas nennt man perfekte Schußtechnik.

Fußball, 1-4 Spieler, Electronic Arts

FIFA 99

Nachdem unser – derzeit trauernder – 1. FC Kaiserslautern-Fan Marco vor kurzem die US-Version ausführlich unter die Lupe genommen hat, testen wir in dieser Ausgabe endlich die deutsche Version.

Wunder gibt es immer wieder: Deutschland kommt tatsächlich vor das brasilianische Tor.

Hier stellt sich vor allem eine Frage: Ob die Lauterer Abwehr Oliver Bierhoff stoppen kann?

Gleiche Chancen für alle: Jeder Spieler beherrscht bei FIFA 99 den Umgang mit dem Ball.

Mangel an Teams und Ligen gibt es in der FIFA-Reihe bekanntlich nicht. Diesmal stehen satte 240 Vereine, 42 Nationalteams und 12 Ligen mit beinahe allen ihren Originalspielern für ein feines Fußballfestival bereit. Neben diversen Pokalwettbewerben oder einer europäischen Dream-Liga spielt ihr im Golden-Goal-Mode darum, als erster eine festgelegte Anzahl von Toren zu erzielen. Tragt ihr eine Meisterschaft aus, solltet ihr als Manager zudem den zur Verfügung stehenden Etat im Auge behalten. Die Grafik wurde außerdem erneut einer kleinen Schönheitsoperation unterzogen, die Aktionen laufen nun dezent flüssiger ab. Das Expansion Pak vorausgesetzt, wählt ihr zwischen den Auflösungen „hoch" und „super hoch". Die Kicker haben neue Techniken drauf, so verfolgen die Akteure beispielsweise mit ihren Blicken geschmeidig den Ball oder nehmen die Kugel elegant mit der Brust an. In Nahaufnahmen seht ihr, wie die Jungmillionäre ihrem Unmut über zweifelhafte Schiri-Entscheidungen Luft machen. Die Steuerung geht nicht nur FIFA-Kennern leicht von der Hand, schon nach wenigen Trainingseinheiten läuft der Ball sicher und gekonnt durch die eigenen Reihen. Um die Fans nicht mit eintönigem „Kick and Rush" zu vergraulen, legt ihr vor dem Match ein Spielsystem fest, das jederzeit geändert werden kann. Je nach Belieben verändert ihr die Spielgeschwindigkeit von „normal" bis „megaschnell". Der leider immer noch englische Kommentator gibt sich etwas wortkarg, die Fans im Spiel sorgen durch Pfeifen und Sprechgesänge für realistisches Stadionambiente.

Jens Quentin

Die zahlreichen Animationen der Spieler sind gewohnt gut gelungen.

MEINE MEINUNG!

Aufgrund der vielen Liga- und Pokalmodi mit toller Liveatmosphäre kommt keine Langeweile auf. Alles, was den Fußballsport spannend und interessant macht, wurde bei FIFA 99 integriert. Dazu kommt das bewährt gute Gameplay, in dem alle Feinheiten vom Steilpaß bis zum Übersteiger enthalten sind. Das Ruckeln (vor allem im HighRes-Mode) mindert den Gesamteindruck, aber auch wenn es sich nur um eine verbesserte Neuauflage handelt, kommt an FIFA 99 kein „Kicker"-Abonnent mit Nintendo-Konsole vorbei.

Jens

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	FIFA 99
Genre:	Fußball
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	entfällt
Preis:	ca. DM 120,-
Datenträger:	128 MBit-Modul
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Release:	25. März 99

Grafik:	83%
Sound:	82%
Dauerspaß:	93%
Gesamtwertung:	90%

Beurteilung: *FIFA 99 vermittelt eindrucksvoll das Flair packender Fußballabende und besticht mit ausgefeilter Steuerung. Zahlreiche Spielmodi sowie die gute grafische Präsentation sorgen für lang anhaltenden Spielspaß.*

Sport, 1-4 Spieler, Ubi Soft

ALL STAR TENNIS '99

Mit All Star Tennis '99 bietet Ubi Soft eine Umsetzung des weißen Sports, die sogar Ungewöhnliches zu bieten hat.

Mit vier Leuten gleichzeitig erreicht der Fun-Faktor beachtliche Höhen. Hier hechtet ein Spieler gerade dem gelben Filzball entgegen.

In einem der drei zur Verfügung stehenden Spielmodi werden nämlich Bomben auf dem Spielfeld plaziert, denen man tunlichst nicht zu nahe kommen sollte. Generell lassen sich die Ballwechsel auf insgesamt acht Courts bestreiten – Austragungsplätze sind dabei etwa Großbritannien, Frankreich, Italien und Japan. Kleinere Turniere, bei denen man schrittweise die immer stärker werdenden Computergegner abzufertigen hat, runden den Tennisalltag weiter ab und auch gängige Varianten wie Einzel, Doppel und Mixed stehen auf dem Programm. Sechs Grundschläge und darüber hinaus zwei individuelle Spezialschläge stehen dabei jedem Spieler zur Verfügung – sei es nun ein mächtiger Hammeraufschlag oder im Falle von Michael Chang eine nahezu tödliche Rückhand. Durch die bessere Grafik und Atmosphäre verweist der Ubi Soft-Titel den japanophilen Vertreter Centre Court Tennis knapp in seine Schranken, auch wenn die Steuerung sporadisch unpräzise ist und die Genialität eines Jimmy Connors Tennis aus seligen Super Nintendo-Zeiten bei weitem nicht erreicht wird.

Marco Marzinkowski

Acht authentische Spieler der Tour und vier fiktive Cracks stehen bei All Star Tennis '99 zur Auswahl.

BEWERTUNG

Titel:.....All Star Tennis '99
Genre:.....Sport
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Save Game: .....Ja
Rumble Pak-Unterstützung:.....Nein
Controller Pak: .....Nein
Levels:.....3 Spielmodi
Preis: .....ca. DM 129,-
Datenträger:.....64 MBit-Modul
Hersteller:.....Ubi Soft
Entwickler:.....Smart Dog
Release: .....Mitte April

Grafik: 69%
Sound: 65%
Dauerspaß: 76%

Gesamtwertung: 73%

Beurteilung: Ansprechende Tennissimulation mit guter Grafik, ungewöhnlichen Spielmodi und motivierender Vier-Spieler-Option. Dadurch, daß die Steuerung nicht immer auf Ballhöhe ist, wird der Spaß leicht gemindert.

Game It!

Titel des Monats April (PSX):
Hard Edge*
92,99

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtum und Schreibfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei bei Konsolenartikel: ab 50,- Warenwert frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 4,99 ab DM 180,- frei, bei Konsolenartikel: ab 50,- Warenwert frei

Preise Stand 11.3.99 * = noch nicht verfügbar am 11.3.
N = Neu! P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

Akuji	84,99
Bust a Move 4*	67,99
C & C 1	49,99
C&C 2 Gegenschlag	82,99
Driver*	89,99
F1 98	89,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Streetfighter Coll. 2*	74,99
Tomb Raider 3	89,99

SONY PSX

360*	84,99
5th Element	99,99
Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	72,99
Actua Golf 3	79,99
Actua Pool*	94,99
Actua NHL Hockey 99*	84,99
Actua Soccer 3	79,99
Akuji	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Triology	49,99
All Star Tennis 99	87,99
Alundra	84,99
Apocalypse	87,99
Asterix*	87,99
Atlantis	84,99
Attack of t. Saucerman*	84,99
Azure Dreams	89,99
B-Movie	82,99
Baby Universe	84,99
Baphomets Fluch 2	99,99
Batman & Robin	99,99
Beast Wars	79,99
Big Air*	84,99
Big Race USA	84,99
Blaze & Blade	92,99
Blood Line*	89,99
Bloody Roar	82,99
Bloody Roar 2	82,99
Bomberman	74,99
dto. Fantasy Racing	82,99
Box Champions	84,99
Breath of Fire 3	89,99
dto. Special Ed.	102,99
Bugs Bunny*	92,99
Bugs Life*	99,99
Buggy	79,99
Bust a Groove	99,99
Bust a Move 2	49,99
Bust a Move 3	49,99
Bust a Move 4*	67,99
C3 Racing	82,99
Cardinal Syn	79,99
Castlevania	89,99
Caesar's Palace	79,99
Caesar's World 2*	79,99
Capcom Generation	79,99
Cart World Series*	79,99
Centipede*	87,99
Cheatbuch	**24,99**
C & C 1 Platinium	49,99
C & C 2	84,99
C & C Gegenschlag	82,99
Colin McRae Rally	84,99
Colony Wars: Veng.	82,99
Constructor	87,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Cool Boarders 3	99,99
Crash Bandicoot 1	49,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3	99,99
Dark Stalker 3*	94,99
Dead or Alive	87,99
Deathtrap Dungeon	97,99
Destruction Derby 2	49,99
Devil Dice	89,99
Diablo	59,99
Dogdem Arena	82,99
Dreams*	84,99
Driver*	89,99
Duke Nuken: Time	82,99
Dungeon Keeper 2*	82,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fifa 99	84,99
Fluid siehe Pulse!	
Formel 1 98	89,99
Frenzy	89,99
G-Police*	49,99
G-Police 2*	84,99
Gex – Deep over .*	92,99
Ghost in the Shell	87,99
Global Domination*	84,99
Glover*	74,99
Gran Tourismo	87,99
Granstream Saga*	89,99
Grand Theft Auto	49,99
GTA London*	49,99
Hard Edge*	92,99
Hardball 6	89,99
Heart of Darkness	89,99
Hercules	49,99
Hugo 1	84,99
I.S.S. Pro Platinum	49,99
I.S.S. Pro 98	89,99
International Track & Field	49,99
John Madden NFL 99	79,99
KKND*	82,99
Koloa	87,99
Kula World	99,99
Leg. of Kain: Soul Raver	92,99
Legend	84,99
Lemmings	49,99
Libero Grande	99,99
Live Wire*	79,99
Lost World Plat.	49,99
Lucky Luke	89,99
Marvel Super Heroes vs. Streetfighters	82,99
MDK	87,99
Medievil	99,99
Megaman 8	79,99
Megaman Legends*	79,99
Megaman X4*	79,99
Metal Gear Solid*	89,99
Mickey's World	49,99
Micro Machines V3	49,99
Miss. Impossible*	a.A.
Monkey Hero	87,99
Monopoly	59,99
Monster Seed*	92,99
Moto Racer Plat.*	49,99
Moto Racer 2	84,99
Music	89,99
Nascar 99	84,99
NBA Live 99	84,99
Need 4 Speed 3	84,99
Need 4 Speed 4*	89,99
Newman Haas Racing	84,99
NFL Blitz*	77,99
NHL Face Off 99*	89,99
NHL Hockey 99	89,99
Ninja	94,99
O.D.T.	84,99
Pandemonium	49,99
Pharao*	97,99
Phat Air Snowball	89,99
Player Manager	84,99
Pitfall 3D-Beyond	49,99
Point Blank	89,99
Pool Hustler*	92,99
Populous	84,99
Porsche Challenge	49,99
Pro 18 Golf*	84,99
Psybadek	84,99
Pulse (Depth)	79,99
Puma Street Soccer*	82,99
Premier Manager99*	79,99
R-Type	79,99
Racing Simul. 2	84,99
Rage Racer	109,99
Rallycross 2*	89,99
Rayman	49,99
Rayman 2*	84,99
RC Stunt Copter*	82,99
Rebel Assault 2	92,99
Resident Evil Directors Cut	82,99
Teil 1 Platinium	49,99
Retro Force*	84,99
Ridge Racer Revolution	49,99
Ridge Racer 4*	a.A.
Risiko	67,99
Rival School	82,99
Riven	79,99
Road Rash	49,99
Road Rash 3D	84,99
Rollcage*	84,99
Rugrats*	87,99
Running Wild*	89,99
Rushdown	82,99
Sensible Soccer 2000	74,99
Shanghai True Val.*	92,99
Silent Hill	billig!!!
Small Soldiers	82,99
Soul Blade*	49,99
Soviet Strike	49,99
Sports Car GT*	84,99
Spyro the Dragon	99,99
Streak*	79,99
Street Fight. Coll. 2	74,99
Street Fighter EX Plus	82,99
Street Skater*	84,99
Supercross 98	87,99
Super Pang Coll.	89,99
Super Pocket Fight.	79,99
Tai Fu	82,99
Tekken 2 Platin.	49,99
Tekken 3	109,99
Tenchu	87,99
Test Drive 5	84,99
Test Drive 4 x 4	84,99
The unholy War*	79,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99	84,99
TOCA Platinium	49,99
TOCA 2	84,99
Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
Tombi	99,99
Tommi Mäkinen	84,99
Treasures of the Deep	99,99
Tunguska*	82,99
Ubik*	84,99
UEFA 98/99*	92,99
V 2000	84,99
V-Rallye	49,99
V-Rally 2*	94,99
Versailles*	97,99
Victory Boxing 2	79,99
Vigilante 8	57,99
Virtual Baseball 99	79,99
Virus*	84,99
Viva Fußball*	82,99
Vs.	97,99
War Games	82,99
Warhammer 2 (Dark O.)	89,99
Warzone 2100*	84,99
Wild 9's	82,99
Wing Over 2*	79,99
WipEout 2097	49,99
World League Soccer 98	84,99
Worms Platinium	49,99
WCW/NWO Thunder	84,99
WWF Warzone	79,99
X-Game Pro Boarder	99,99
Yoyo's Puzzle Park	74,99
Zero Devide 2*	79,99
Turok	79,99
Turok 2	**84,99**
Twisted Edge Snowboard	99,99
V-Rallye 99	**94,99**
Virtual Pool*	102,99
Wayne Gretzky 98	104,99
Wipeout 64*	119,99
WCW vs. NWO	147,99
WWF: Warzone	102,99
Yoshis Story	87,99
Zelda	104,99

Game It!-Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 11–24 Uhr
3,63 DM / Min.

Silent Hill*
Billig!!!

O.D.T.	84,99
Pandemonium	49,99
Pharao*	97,99
Phat Air Snowball	89,99
Player Manager	84,99
Pitfall 3D-Beyond	49,99
Point Blank	89,99
Pool Hustler*	92,99
Populous	84,99
Porsche Challenge	49,99
Pro 18 Golf*	84,99
Psybadek	84,99
Pulse (Depth)	79,99
Puma Street Soccer*	82,99
Premier Manager99*	79,99
R-Type	79,99
Racing Simul. 2	84,99
Rage Racer	109,99
Rallycross 2*	89,99
Rayman	49,99
Rayman 2*	84,99
RC Stunt Copter*	82,99
Rebel Assault 2	92,99
Resident Evil Directors Cut	82,99

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy (Power F.)	84,99
Analog Shock Pads	44,99
CD Case	29,99
Controller Sony	29,99
Dual Shock Sony	49,99
Controller	24,99
Controller Infrarot	67,99
Gamebuster Pro + PC Link	**79,99**
Lenkrad Mad Catz	**119,99**
Link Kabel	19,99
Memory Cards	
Sony 15 Slot	29,99
15 Slot	**14,99**
120 Slot	**34,99**
360 Slot	**44,99**
720 Slot	**59,99**
30 Slot unkomprimiert	29,99
60 Slot unkomprimiert	39,99
Mouse Sony	59,99
Multi Tap Sony	69,99
neGcon	89,99
Playstation	249,99
Playstation Tasche Sony incl. Memory Card u. Controller	79,99
Playstation Tasche	39,99
Predator Lichtpistole	49,99
Protector Gun	34,99
Race Station Shock	107,99
RGB Kabel	19,99
Scart Kabel Audio	19,99
Scorpion Gun	**69,99**
Space Station	39,99
Verlängerungskabel für Pads/Dual Shock	19,99
X-Ploder Cheat	79,99
X-Ploder Pro	107,99

NINTENDO N64

1080° Snow Board	87,99
All Star Baseball 2000	97,99
All Star Tennis 99*	104,99
Banjo Kazooie	87,99
Body Harvest	97,99
Buck Bumble	104,99
Bust a Move 2	62,99
Bust a Move 3	97,99
Chameleon Twist	114,99
Charlies Blast T.	87,99
Cruis'n USA	87,99
Cruis'n World	87,99
Diddy Kong Racing	87,99
Earthworm Jim 3D	102,99
Extreme G 2	**97,99**
F 1 Pole Position	84,99
F1 World Grand Pr.	84,99
F Zero X	87,99
Fifa 99	104,99
Flying Dragoons	102,99
Gex 64*	104,99
Glover	87,99
Hexen	67,99
Iggy's Recking Balls	97,99
ISS 98	**89,99**
Jet Force Gemini	104,99
Knife Edge	87,99
Mario Party	87,99
Micro Machines	122,99
Milo's Astro Bowling	102,99
Mission Impossible	94,99
Mystical Ninja	139,99
Nascar 99	89,99
NBA Courtside	87,99
NBA Jam 99*	97,99
NBA Live 99	94,99
NBA Pro 99*	122,99
NFL Blitz*	102,99
NHL 99	99,99
NHL Pro 99*	122,99
Off Road	117,99
Olympic Hockey 98	**124,99**
Penny racers*	84,99
Playmobil Hype	**104,99**
Racing Sim 2	**104,99**
Rayman 2	**104,99**
Scars (VR 3000)	104,99
Shadowgate*	119,99
Snowboard Kids 2	87,99
Southpark*	97,99
Star Wars: Rogue S	104,99
Starshot	99,99
Strike Zone	117,99
Tonic Trouble	104,99
Top Gear Rally	89,99
Top Gear Overdrive	109,99

Konsolenartikel ab 50,-
versandkostenfrei!!

Vorkasse nur noch DM 4,99
alle Versandarten frei
ab DM 180,-

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
Controller grau	57,99
Controller Pak	44,99
Controller bunt	57,99
Controller Mad Catz	54,99
Expansion Pak	**67,99**
Gamebuster	89,99
Lenkrad m. Rumbel	104,99
Memory Card 1MB	**19,99**
dto. farbig	**19,99**
Powerflash	84,99
RF-Set (Nintendo)	49,99
RF Unit	29,99
RGB-Kabel	19,99
Rumble Pack (Nint)	39,99
Rumbel Pack + 256 K Memory C.	29,99
Verlängerungskabel	19,99

DREAMCAST

Der gewerbliche Import der Dreamcast ist leider illegal.
Wir halten es nicht für vertretbar, ein Gerät zu verkaufen, bei dem es sehr zweifelhaft ist, ob Software- und Ersatzteilversorgung sichergestellt sind.
Zufriedene Kunden sind wichtiger als eine schnelle Mark.
Zum 9.9.99 werden wir die deutsche Dreamcast zu traumhaften Konditionen liefern.

Gamestar-Leserbefragung 9/98:
Game It! ist der bevorzugte Versender!
Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben!
Yeeehaaaa!!!!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 – 52 & -54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
EKZ Südmeile – 030/72325248
16761 Hennigsdorf
JE Games
EKZ „Das Ziel" - 03302/272706
21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386
47441 Moers
Augustastr. 6a – 02841/92440
63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt
SCREAMAX Interactive
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860
64625 Bensheim
SCREAMAX Interactive
Schlinkengasse 4 – 06251/690399
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478
71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847
76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045
76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255
88212 Ravensburg
Marktstr. 12 – **Neu ab 1.6.99**
89073 Ulm
Hafengasse 23 -0731/9216497
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811
95028 Hof
Pfarr 11 – 09231/3161
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

Wrestling, 1-4 Spieler, THQ

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

WCW NITRO

Nach dem großen Erfolg von WCW/nWo World Tour und Revenge erscheint schon wieder ein Wrestlingspiel von THQ. Doch Vorsicht – mit den beiden genannten Titeln hat es nur die Lizenz gemeinsam!

Bang!! DDP verpaßt Bill Goldberg den berüchtigten Diamond Cutter.

Obwohl die Riege von insgesamt 60 anwählbaren Wrestlern ähnlich imposant wirkt, kann WCW Nitro eigentlich in keiner Beziehung mit der aktuellen Referenz WCW/nWo Revenge mithalten. Die durchschnittliche Grafik mit ihren blassen Farben und qualitativ schwankenden Animationen ist da noch als Highlight zu sehen, der Sound mit gnadenlos mieser Musik und sich pausenlos wiederholenden Kommentaren schneidet schon deutlich schlechter ab. Die Spielmodi bieten keinerlei Besonderheiten, besonders absurd wirkt die Tatsache, daß nur im Battle-Royal-Modus vier menschliche Spieler teilnehmen können – Tag-Team-Duelle mit Freunden fallen somit flach. Macht aber fast gar nichts, denn aufgrund der äußerst üblen Steuerung, die mit den bisherigen THQ-Spielen praktisch nichts zu tun hat und entfernt an WWF Warzone erinnert, würdet ihr wohl eh keine Mitspieler finden.

Michael Pruchnicki

BEWERTUNG

Titel:	WCW Nitro
Genre:	Wrestling
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Levels:	60 Wrestler
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung	Ja
Expansion Pak	Nein
Hersteller:	THQ
BRD-Release:	Sommer 1999
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

IMPORT

Grafik: 60%
Sound: 49%
Dauerspaß: 40%

Gesamtwertung: **49%**

Jump&Run, 1 Spieler, Infogrames

CHAMELEON TWIST 2

Infogrames fährt mit Chameleon Twist 2 erneut die Zunge aus. Doch trotz witziger Ideen und eines vergrößerten Aktionsradius starrt der verwöhnte N64-Spieler bald genauso traurig auf den Bildschirm wie das gelbe Chamäleon namens Fred aus diesem heraus.

Den Samen, den diese Pflanze verschießt, könnt ihr mit der Zunge einklauben und dann damit zurückschlagen.

Bei diesem bunten Jump&Run rennt, hangelt und saugt ihr euch mit einem Chamäleon – zur Wahl stehen Davy, Jack, Fred oder Linda – durch lange Spielstufen, in denen zwischen der Seitenansicht und der Bewegung in die Bildtiefe gewechselt wird. Eure ausfahrbare Zunge hilft euch, Abgründe zu überwinden, Extras zu erhaschen und Gegner einzuschlürfen, mit denen ihr dann eure Widersacher bespucken könnt. Das ausrollbare Organ kann auch zum Stabhochsprung eingesetzt werden; mit einem Regenschirm schwebt ihr kurzzeitig durch die Luft. Trotz der verlängerten Zunge ist der Spielspaß bei Chameleon Twist 2 im Vergleich zum Vorgänger leider nicht gewachsen. Die Kamera ist unflexibel, die Spielumgebung aus kantigen Plattformen zusammengesteckt und das Gameplay leidet darunter, daß ihr euer Echsenleben an bestimmten Stellen allein deshalb wiederholt aushaucht, weil ihr probieren müßt, welche Technik anzuwenden ist.

Florian Brich

BEWERTUNG

Titel:	Chameleon Twist 2
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Nein
Levels:	6 Welten
Preis:	ca. DM 120,-
Datenträger:	96 MBit-Modul
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Sunsoft
Release:	April

Grafik: 70%
Sound: 68%
Dauerspaß: 74%

Gesamtwertung: **72%**

Beurteilung: Magere Grafik, eine schwer zugängliche Steuerung und die dudelnde Musik verhindern, daß ihr an diesem Titel kleben bleibt.

Eishockey, 1-4 Spieler, Konami

NHL PRO 99

Kann Konami NHL 99 und NHL Breakaway 99 mit NHL Pro 99 vom Eis fegen? Wir haben's getestet!

Die Ansicht von oben vermittelt euch den besten Überblick über die Positionen eurer Mitspieler.

Wie von Umsetzungen des coolen Kufensports hinlänglich bekannt, kommt vom einfachen Freundschaftsspiel über eine komplette NHL-Saison bis hin zu den Playoffs jeder Fan des Sports auf seine Kosten. Vor dem Gang auf das glatte Spielfeld werden entscheidende Änderungen bezüglich Spielweise und Mannschaftsaufstellung vorgenommen. Auf der Eisfläche erwartet euch schnelle Hockey-Action, eine eingängige Steuerung sowie ein guter Kommentar, die Original-Kufenhelden der NHL-Saison 98/99 checken, passen und schießen, was das Zeug hält. Wem NHL Breakaway 99 zu hektisch und NHL 99 von Electronic Arts zu trocken erscheint, für den ist NHL Pro 99 das richtige Spiel.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel: ..... *NHL Pro 99*
Genre: ..... *Eishockey*
Spieler: *1-4*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Einstellbar*
Save Game: ..... *Ja*
Rumble Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Expansion Pak: ..... *Nein*
Controller Pak: ..... *Ja*
Levels: ..... *5 Spielstufen*
Preis: ..... *ca. DM 130,-*
Datenträger: ..... *96 MBit-Modul*
Hersteller: ..... *Konami*
Entwickler: ..... *KCEO*
Release: ..... *28. Mai 1999*

Grafik: *74%*
Sound: *75%*
Dauerspaß: *73%*

Gesamtwertung: 77%

Beurteilung: Schnelle und unkomplizierte Eishockey-Action, die der simulationslastigen Referenz NHL 99 nicht das Wasser reichen kann.

Sport, 1-2 Spieler, Interplay

VIRTUAL POOL 64

Kann Pool Billard ohne ein echtes Queue und ohne das Ambiente rauchgeschwängerter Salons Spaß machen? Es kann, wie Interplay mit Virtual Pool 64 eindrucksvoll beweist.

Damit Einsteiger sich in Ruhe an die Feinheiten von Pool gewöhnen können, sorgen optionale Hilfslinien für Entlastung.

Satte elf Spielmodi warten dabei auf euch, darunter klassisches 8-Ball-Billard, bei dem vor der Versenkung der schwarzen Acht entweder die halben oder die ganzen Kugeln „unterzubringen" sind. Interessant auch eine Variante mit gerade mal drei Kugeln auf dem Tisch, die sich perfekt für ein schnelles Spiel zwischendurch anbietet. Für Leute mit mehr Zeit ist ein Turnier hingegen genau die richtige Option – in diesem habt ihr gegen immer stärker werdende Computergegner anzutreten. Steuerungstechnisch gesehen gibt es Grund zur Freude, denn besser kann man diesen (Freizeit-)Sport wohl nicht umsetzen. Zunächst wird mit dem Analogstick absolut präzise das virtuelle Queue plaziert, bevor man dann zum Stoß ansetzt – die Heftigkeit richtet sich dabei nach der Schnelligkeit und Wucht, mit der ihr den Stick nach vorne und hinten zieht. Da auch die physikalischen Gesetzmäßigkeiten absolut realistisch umgesetzt wurden, solltet ihr einen Kauf von Virtual Pool 64 definitiv in Erwägung ziehen.

Marco Marzinkowski

BEWERTUNG

Titel: ..... *Virtual Pool 64*
Genre: ..... *Sport*
Spieler: *1-2*
Schwierigkeitsgrad: ..... *3 Stufen*
Save Game: ..... *Ja*
Rumble Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Expansion Pak: ..... *Nein*
Controller Pak: ..... *Ja*
Levels: ..... *9 Spielmodi*
Preis: ..... *ca. DM 120,-*
Datenträger: ..... *96 MBit-Modul*
Hersteller: ..... *Interplay*
Entwickler: ..... *Crave Entertainment*
Release: ..... *Erschienen*

Grafik: *69%*
Sound: *52%*
Dauerspaß: *85%*

Gesamtwertung: 82%

Beurteilung: Die feinfühlige Steuerung und die physikalische Korrektheit laden zum Treiben auf dem grünen Filz ein.

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA AG ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg ▪ E-MAIL: nzone@computec.de

ZELDA-LÖSUNG

1. Warum habt ihr nicht schon früher die Zelda-Komplettlösung gebracht, denn so hätte ich schon jetzt den Wassertempel geschafft?

N-ZONE Den ersten Teil der aufwendig illustrierten Komplettlösung hatten wir (als allererste in Deutschland übrigens) in der Ausgabe 2, die am 27.1.99 erschienen ist, mit Redaktionsschluß am 4. Januar. Eine Ausgabe vorher ging einfach nicht, denn zu dem Redaktionsschluß war das Spiel noch nicht einmal erhältlich.

2. Ist ein Expansion Pak für kommende Spielehits wie Perfect Dark und Donkey Kong World wichtig oder kann ich sie auch so ausreichend flüssig spielen?

N-ZONE Wir empfehlen die Anschaffung des Expansion Paks auf alle Fälle, die Qualitätssteigerung bei Spielen wie Turok 2, Hybrid Heaven oder Perfect Dark ist beachtlich.

3. Was habt ihr in der Redaktion für Rechner? Habt ihr PCs oder Macs? Pentium oder Pentium II? Was für einen Prozessor? Wieviel RAM und was für RAM?

N-ZONE In der Redaktion haben wir sowohl Power-Macs als auch Pentium-PCs. Mein PC (mit Standleitung zum Internet) hat beispielsweise einen Pentium II-Prozessor (350 MHz) und 128 MB RAM.

4. Darf man als Redakteur alle Vorabversionen testen?

N-ZONE Getestet wird nur das, was von den Firmen zum Test freigegeben ist, ansonsten hat natürlich jeder Redakteur Zugriff auf alle verfügbaren Vorabversionen.

Schickt Eure Briefe an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

E-MAIL:
nzone@computec.de

5. Warum gibt es in Spielen wie Zelda nur grünes und blaues statt rotes Blut?

N-ZONE Rotes Blut sieht man bei der BPjS überhaupt nicht gerne, ob man allerdings grünes, blaues oder violettes Blut vor Augen hat, ist egal.

6. Die Konsolen können sich meiner Meinung nach nicht mehr lange gegen den PC durchsetzen. Das liegt an der niedrigen Darstellungsqualität des Fernsehers und der Aufrüstbarkeit der PCs. Ich zum Beispiel habe einen K6-2 3D 266 MHz und eine Diamond Viper 550 und genieße 1.600x1.200 in 32 Bit-Farbtiefe. Das sollen Konsolen erst mal nachmachen. Konsolen haben aber bessere Spiele. Eine perfekte Lösung wäre doch, daß man die Konsole wie ein CD-ROM-Laufwerk einbauen und über ein entsprechendes Programm benutzen kann!

N-ZONE Mit dieser Ansicht liegst du ziemlich daneben. Tatsache ist, daß auf dem PC-Markt eine gewisse Stagnation auf hohem Niveau eingetreten ist, während auf dem Konsolenmarkt jedes Jahr neue Zuwachsrekorde vermeldet werden. Die Konsolen sind das mit Abstand verbreiteste Spielemedium überhaupt. Der Grund liegt im günstigen Preis und der einfachen Anwendbarkeit. Studien gehen sogar davon aus, daß die Konsolen noch stärker werden, während PCs hauptsächlich als Arbeitsgeräte genutzt werden. Sicherlich, die aktuelle Leistungsfähigkeit liegt unter der eines modernen PC, allerdings bekommt man im PC-Sektor für DM 249,- noch nicht einmal eine vernünftige Grafikkarten, von einem Rechner ganz zu schweigen. Außerdem: Die nächste Konsolengeneration von Nintendo und Sony schlägt jeden hochgerüsteten PC deutlich. Die Aufrüstbarkeit des PC interessiert in der Konsolenszene kaum jemanden, diese Leute wollen ein Gerät, auf dem man sofort spielen kann. Zum Vergleich: Ein N64-Top-Hit verkauft locker über 150.000 Einheiten in Deutschland (Zelda liegt nach kurzer Zeit bei 350.000 Stück), PC-Spiele, die so erfolgreich sind, gibt es nur wenige. Zelda gilt mit 3 Millionen verkauften Einheiten innerhalb von 2 Monaten als der Bestseller schlechthin, es gibt aber kein PC-Spiel, das auch nur annähernd an diese Verkaufszahlen herankommt.

7. In der Ausgabe 2/99 bei den Leserbriefen fragte Benjamin Kolz, ob man mit e-Mails bei Gewinnspielen mitmachen kann. Darauf meintet ihr, daß man nicht alle e-Mails ausdrucken kann und daß die Chancengleicheit nicht mehr bestünde. Also ich finde, es müßten auch spezielle e-Mail-Gewinnspiele ausgetragen werden.

N-ZONE Jeder kann eine Postkarte schicken, nur 20% können eine e-Mail schicken, daher ist es klar, daß wir ausschließlich „gewöhnliche“ Gewinnspiele machen.

8. Warum schickt Ihr nicht e-Mails zurück? Es kostet doch kaum etwas und an Zeit dürfte es auch nicht mangeln.

N-ZONE Wir bekommen täglich etwa 40 e-Mails. Um jede Anfrage zu beantworten, bräuchten wir im Schnitt etwa 5 bis 10 Minuten, das würde bedeuten, ich (Hans) wäre täglich mindestens 4 Stunden damit beschäftigt. Kurze e-Mails werden gelegentlich beantwortet, aber

alle zu beantworten, ist schlichtweg unmöglich.

9. Eine andere Idee, um wenigstens ein paar Leserbriefe mehr unterzubringen, wäre die Möglichkeit, euch geschickte e-Mails per Newsflash unter den Lesern zu verteilen. Derjenige, der seinen Brief nicht verteilt haben will, schreibt es am Ende eben dazu.

N-ZONE So ganz kann ich dem Vorschlag nicht folgen. Was soll es bringen, wenn wir Briefe unbeantwortet an andere Leser schicken? Das ist kein Newsflash, sondern allenfalls eine Fragenkolonne ohne Antworten. An wen sollen wir sie außerdem schicken?

Daniel Kurzbein

SHADOW MAN

Ich habe eine Frage bezüglich Shadow Man:
Wird es bei diesem Spiel auch Tag- und Nachtsequenzen wie bei Zelda geben? Das wäre großartig!!

N-ZONE Ja, bei diesem Spiel wird es einen Tag-und-Nacht-Wechsel geben, wie Florian Brich bereits in seinem Artikel geschildert hat.

Vojkan Kostic

COMMAND & CONQUER

1. Wird es eine Command & Conquer-Umsetzung für das N64 geben?

N-ZONE Electronic Arts hat eine C&C-Umsetzung für das N64 in Aussicht gestellt, mehr weiß man allerdings nicht.

2. Ich habe gehört, daß es Smash Brothers nicht außerhalb Japans gibt. Stimmt das?

N-ZONE Derzeit ist das Spiel nur in Japan erhältlich, deswegen hatten wir es in der letzten Ausgabe auch als Importtest mit dem Hinweis, daß das Spiel in Deutschland in der 2. Jahreshälfte 1999 erscheint.

Christian Cohen

BEAT 'EM UP

Ich habe in einem Laden Dark Rift für nur DM 40,- gesehen! Ihr habt das auch nur mittelmäßig beurteilt, aber für so wenig Geld ist es die Sache doch wert, oder? Allerdings gäbe es da noch eine andere Möglichkeit: Ich könnte mir Mace oder Bio Freaks für rund DM 100,- kaufen, das ist zwar mehr, aber die Spiele sind ja auch ein wenig besser als Dark Rift. Was haltet ihr von der Variante?

N-ZONE Große Qualitätsunterschiede sind tatsächlich nicht auszumachen, ich empfehle dir, alle Spiele einfach einmal probezuspielen und dann die Entscheidung zu fällen. Ein richtig gutes Beat 'em Up ist derzeit übrigens nicht in Aussicht, lediglich in Sachen Wrestling wird man bestens bedient.

Joachim Stellhorn

64DD

1. Ich habe gelesen, daß das 64DD mit Sicherheit nur in Japan erscheinen wird und daß die Disks 650 MB fassen sollen. Das ist ja schön und gut, aber was machen wir Europäer? Die Japaner bekommen jetzt auch Videos zu Gesicht, aber wir bekommen dann nur 512 MBit-Cardridges ohne Videos. Das finde ich unfair!

N-ZONE Wann und wo das 64DD erscheint, ist noch immer unklar, außerdem wird die Kapazität der Disketten wohl bei 64 MB liegen (und nicht bei 650 MB, wie es bei CDs der Fall ist). Diese 64 MB entsprechen übrigens exakt 512 MBit (Zelda hatte bereits 32 MB). Videos sind dadurch auch noch nicht möglich. Außerdem: Was bringen Videos? In Echtzeit berechnete Sequenzen wie bei Turok 2 oder Zelda können mindestens genauso spannend sein, obwohl sie wesentlich weniger Speicherplatz benötigen.

2. Ist es eigentlich jetzt schon klar, daß Resident Evil 64 indiziert wird?

N-ZONE Bevor wir darüber diskutieren können, sollte Capcom das Spiel erst einmal vorstellen.

3. Ist Smash Brothers jetzt eigentlich zu empfehlen? Denn einige Magazine bewerten es sehr schlecht und andere finden es super!

N-ZONE Kein Magazin ist wirklich begeistert, keines ist enttäuscht. Wir gaben übrigens eine Wertung von 75%.

Roman Unger

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Hybrid Heaven)?
Schulnote: _____

4. Sollen folgende Rubriken weiterhin monatlich erscheinen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Game Boy-News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten: _____
Will ich demnächst kaufen: _____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
Konsolenaufkleber	___	❑	❑	❑
Hybrid Heaven	___	❑	❑	❑
A Bug's Life	___	❑	❑	❑
Spiele-Lexikon	___	❑	❑	❑
WWF Attitude	___	❑	❑	❑
Tonic Trouble	___	❑	❑	❑
Beetle Adventure R.	___	❑	❑	❑
Goemon 2	___	❑	❑	❑
Vigilante 8	___	❑	❑	❑
WCW Nitro	___	❑	❑	❑
Starschnitt Zelda (S. 39-42)	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Rogue Squadron-Lösung	___	❑	❑	❑
Turok 2-Lösung	___	❑	❑	❑
Kleinanzeigen	___	❑	❑	❑
Lesertips	___	❑	❑	❑
Vorschau	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 4/99)
Ausgabe: _____/9_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?
_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?
_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 4 • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Unsere neue Rubrik mit den Hilfestellungen zu Spieleklassikern hat bei euch eingeschlagen wie eine Bombe. Vielen Dank an dieser Stelle für die zahlreichen positiven Briefe und eMails, die ich von euch bekommen habe. Auch diesen Monat habe ich wieder fleißig unser Archiv durchwühlt und dabei Tips zu den Perlen Pilot Wings 64, Star Wars – Shadows of the Empire und Lylat Wars ausgraben können. Da die Besitzer von Importkonsolen sich zu Recht etwas ausgegrenzt fühlen, werde ich zukünftig auch in dieser Rubrik Kniffe zu Importspielen anbieten. Aktuell bekommt ihr dazu noch Entlastung zur Panzerorgie Battle Tanx, den Smash Brothers, Virtual Pool 64 und WCW Nitro serviert. Mein besonderer Dank gilt unserem Beat'em Up-Gott Michael Pruchnicki, der es auf sich nahm, die Codes für WCW Nitro zu überprüfen.

Euer Marco Marzinkowski

Smash Brothers (JAP)

Outfit wechseln: Drückt hierzu im Auswahl-Screen alle vier C-Knöpfe. Bei einigen Charakteren wechselt hierbei nur die Farbe, andere hingegen bekommen einen komplett neuen Dress spendiert.

Königreich der Pilze: Um in diesen klassischen Mario-Level zu kommen, müßt ihr den Modus für Einzelspieler mit den acht Ursprungscharakteren komplett durchspielen. Der Schwierigkeitsgrad muß hierbei auf der Stufe „normal" sein und die Anzahl der Kampfrunden muß drei betragen.

Als Captain Falcon spielen: Gewinnt das Spiel mit einem beliebigen Charakter und besiegt danach Captain Falcon, um ihn als Spielfigur anwählen zu können.

Als Luigi spielen: Spielt den Bonus-Practice-1-Modus mit einem der acht Hauptcharaktere durch. Wenn ihr danach Luigi im Kampf besiegt, steht er als Spielfigur zur Verfügung.

Als Ness spielen: Löst das Game auf der normalen Schwierigkeitsstufe und ohne den Gebrauch von Continues. Ihr müßt diese Aufgabe mit drei Leben schaffen und nach dem Abspann Ness besiegen.

Als Purin spielen: Schaltet hierzu zuerst Captain Falcon frei und gewinnt dann das Spiel mit einem Charakter nach Wahl. Besiegt danach Purin und sie steht zu eurer Verfügung.

Virtual Pool 64 (US)

Damit der Computer jedesmal seinen Stoß versiebt, müßt ihr „R" drücken, um in die Draufsicht zu wechseln, und dann ganz einfach mit dem Analogstick das Queue der virtuellen Konkurrenz bewegen.

Wenn hingegen ein eigener Stoß nicht nach Wunsch verlaufen ist, könnt ihr diesen wieder rückgängig machen. Wenn der Computer am Zuge ist, müßt ihr nach links drücken, um den Replay-Modus zu aktivieren. Bevor die Wiederholung anfängt, müßt ihr die R-Taste gedrückt halten, um in die Draufsicht zu wechseln. Haltet nun „A" gedrückt, um eine neue Chance zu bekommen. Den Winkel könnt ihr so zwar nicht verändern, aber immerhin die Kraft des Stoßes.

WCW Nitro (US)

Alle Wrestler freischalten: Drückt im Titelbildschirm viermal C-rechts, viermal C-links, viermal R, viermal L und dann Z. Geht dann in der Charakterauswahl zur oberen Wrestlerreihe und drückt nach oben. Wiederholt diesen Vorgang immer wieder, bis ihr wieder zu dem Screen mit den Ausgangswrestlern zurück gelangt.

Battle Tanx (US)

Wer mal flink alle Levels der Panzerschlacht besuchen möchte, braucht nur die folgenden Kombinationen als Paßwort einzugeben.

Level 2: FRHBWNTNTK
Level 3: LHTTTBKRLS
Level 4: RCJRWPCLGM
Level 5: VVSLGGVHRF
Level 6: LPFFLNHJJF
Level 7: CTMGPRWGBH
Level 8: HPJMKGMCJV
Level 9: WHSNKNFRGS
Level 10: CRFPHGCTKP
Level 11: HHRBKPVWGB
Level 12: WFHMKCFWLB
Level 13: SPLHTFLRFS
Level 14: LTSLTSGNGS

Ihr wollt lieber unbegrenzte Munition oder andere Extras? Auch kein Problem, hier die entsprechenden Paßwörter:

Unendlich Leben: LVFRVR
Unendlich Munition: LTSFBLLTS
Unverwundbarkeit: MSTSRVV
Alle Waffen: PLVRZM
Story-Modus: CDPLT
Unsichtbare Panzer: CRSTLCLR
Frosch-Modus: FRGZ
Kröten-Modus: TDZ
Rotierender Screen: HVRL
Trippy-Modus: CNCTHRTM

Cheats & Codes Classic

Shadows of the Empire (D):

Mehr Power für die Waffen:
Ihr müßt euren Namen nur als „_Jabba“ eingeben und dann den Schwierigkeitsgrad Jedi wählen. Achte dabei darauf, daß sich am Anfang ein Leerzeichen befindet und das „J“ auch wirklich groß geschrieben wird. Nun sollte eure Waffe extrem mächtig sein und schon ein Schuß reicht aus, um einen Storm Trooper zu besiegen.

Als AT-ST, Wampa oder Storm Trooper spielen:
Startet ein neues Spiel und gebt den Namen „_Wampa_Stompa“ ein. Der Name muß unbedingt so geschrieben werden, die Striche stellen dabei Leerzeichen dar (erst eines, dann zwei) und mit der Schultertaste ist zwischen Klein- und Großbuchstaben umzuschalten. Da einer dieser Tricks nur im mittleren Schwierigkeitsgrad funktioniert, solltet ihr diesen auch auswählen. Sobald dann das Spiel begonnen hat, geht ihr zu den Optionen und stellt die Controller-Einstellungen auf „Traditional“.

Wampa:
Bei „Flucht aus der Echo-Basis“ drückt ihr rechts und den linken C-Knopf gleichzeitig. Danach nach oben drücken, mit dem rechten C-Knopf die Perspektive bis zum Wampa wechseln, mit dem Kreuz lenken und Druck nach unten angreifen.

Storm Trooper:
In diesem Level könnt ihr auch Rechts und den rechten C-Knopf gleichzeitig drücken. Danach nach oben drücken, dann wieder mit dem rechten C-Knopf die Kamera wechseln (bis zum Storm Tropper). Nun könnt ihr ihn mit dem Steuerkreuz lenken.
Um wieder den eigentlichen Spielcharakter zu bekommen, müßt ihr den rechten C-Knopf drücken. Sollte der Wampa, AT-ST oder Storm Trooper erledigt werden, so könnt ihr den Trick einfach wiederholen und einen neuen anwählen. Mit dem AT-ST kann man Rebellen abschießen und mit dem Storm Trooper Wampas und Soldaten. Leider können diese Charaktere aber nicht springen oder Türen öffnen.

Endsequenz sehen:
Hierzu müßt ihr als Spielernamen „_Credits“ eingeben. Wenn Ihr nun einen Level anwählt, kommt ihr automatisch zur Endsequenz.

Lylat Wars (D):

Trefferzahl verdoppeln:
Mit diesem Trick kann man seine Trefferzahl bei den Gegnern verdoppeln. Dazu muß man einfach weiter auf die Überreste getroffener Feinde schießen.

Power-Up in Sector Z:
Wenn ihr in Sector Z beschädigt werden, müßt ihr bis zum „Docking Bay“-Eingang über der Maschine hinter „Great Fox“ bleiben. Wenn ihr dann am anderen Ende herausfliegt, so ist alles wieder vollkommen in Ordnung.

Complete Guide

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Die Kombination aus Beweglichkeit und Geschwindigkeit macht Rogue Squadron zu keinem einfachen Spiel, aber mit unserer Komplettlösung erleichtern wir euch die Jagd nach den begehrten Goldmedaillen.

Legende Sender | Radarschüssel | Bacta Container | Bunker | Bodenverteidigung

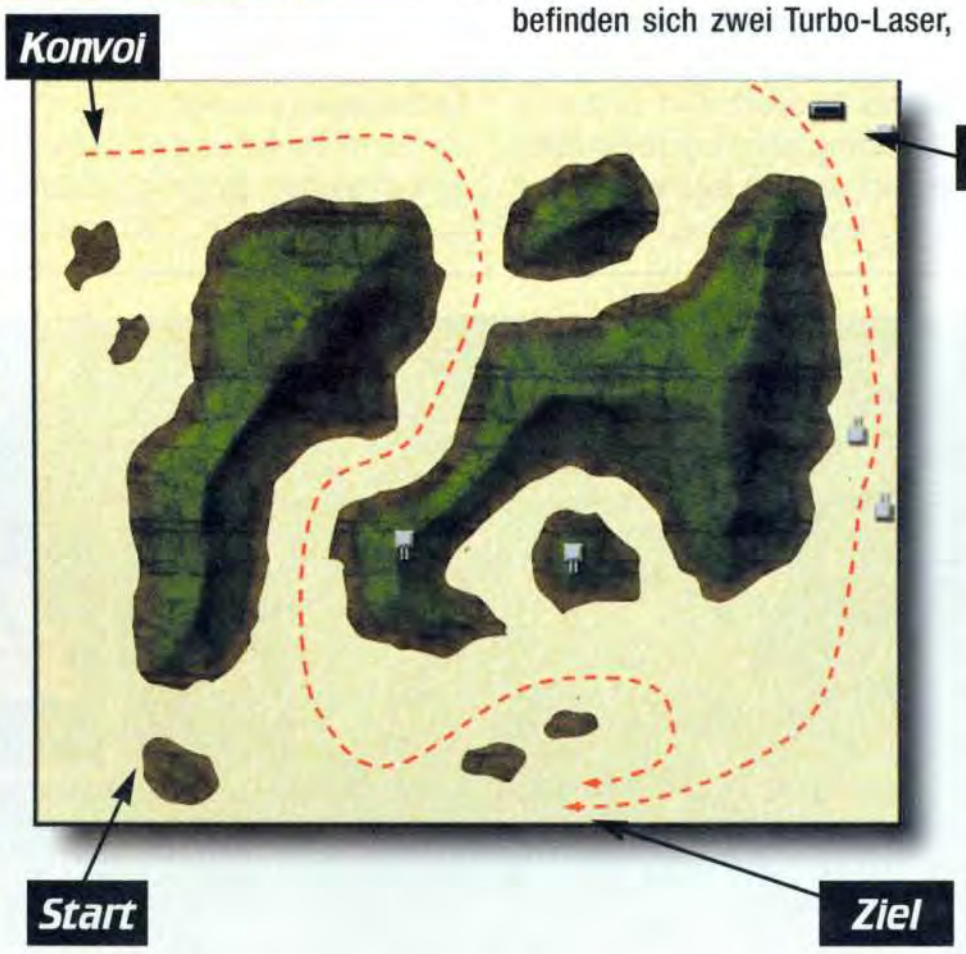
Mission 1: Hinterhalt bei Mos Eisley

Zu Beginn erfahrt ihr über Funk, daß sich einige imperiale Untersuchungs-Droiden vor euch befinden. Dreht nun 30 Grad nach links, nach kurzer Zeit seht ihr eine imperiale Rettungskapsel mit ein paar Sturmtruppen auftauchen, einige davon befinden sich im Gebirge.
Ihr müßt alle ausschalten, um die Goldmedaille zu erhalten. Danach steigt ihr auf und bewegt euch zu der ersten Droidengruppe. Diese findet ihr, indem ihr den orangefarbenen Radarzeiger auf zwölf Uhr bewegt. Die erste Gruppe läßt sich leicht mit dem Laser ausschalten. Als erstes solltet ihr die tiefer fliegenden Droiden, die die Gebäude angreifen, unter Beschuß nehmen. Sollten sie die Gebäude zerstören, ist die Goldmedaille nicht mehr erreichbar. Nehmt euch danach die höher fliegenden Droiden vor, die Feuerschutz geben. Habt ihr sie erledigt, bewegt ihr den Radarzeiger erneut auf zwölf Uhr und verfahrt mit der zweiten Gruppe genauso, bis eine Cut-Szene den Angriff von Tie-Bombern auf Mos Eisley zeigt. Fliegt zum Raumhafen, dort findet ihr zwei Gruppen mit jeweils drei

Tie Bombern, die zerstört werden müssen. Hier ist Schnelligkeit gefragt, da die Tie Bomber die ersten Gebäude sehr schnell zerstören. Setzt euch hinter die erste Gruppe und eröffnet das Laserfeuer. Benutzt ihr die Proton Torpedos, reicht ein einziger genauer Treffer. Versucht mit Hilfe der Bremsen und der Beschleunigung so nahe wie möglich an den Bombern zu bleiben, dies erhöht die Trefferquote. Nachdem auch die zweite Gruppe ausgeschaltet ist, habt ihr die Mission bestanden.

Mission 2: Rendezvous auf Barkhesh

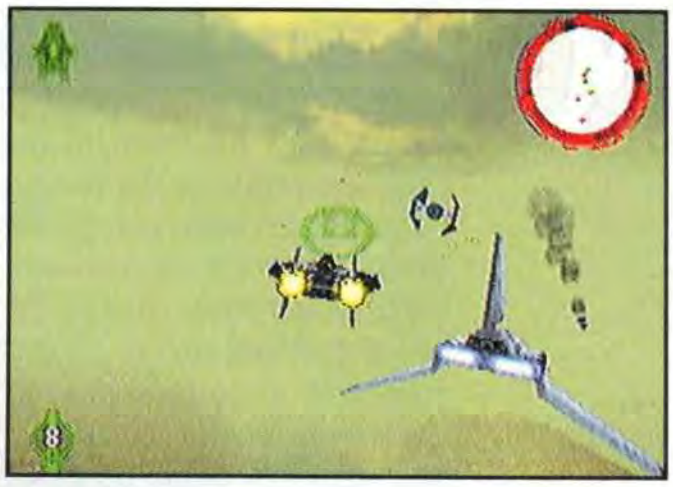
Zerstört als erstes die vier imperialen Droiden direkt vor euch, bevor ihr weiter im Canyon bis zu dem Konvoi (die Reihe mit den grünen Fahrzeugen) fliegt. An der Spitze des Konvois erwarten euch vier weitere Droiden. Nachdem ihr diese vom Himmel geholt hat, rast ihr weiter den Canyon entlang, wo ihr einen imperialen Bunker, einen Turbo-Laser, zwei AT-ST-Walker und einige Sturmtruppen findet. Wenn ihr die Goldmedaille wollt, müßt ihr diese Basis vernichten, um einige der geheimen Konvoifahrzeuge zu schützen. Fliegt nun zurück und dreht den Canyon nach links. Nun seht ihr einen AT-ST-Walker vor euch. Fliegt ihn tief an und feuert einen gut gezielten Proton-Torpedo ab. Auf dem linken Hügel befinden sich zwei Turbo-Laser, die ihr ebenfalls zerstören solltet. Vor euch im Canyon findet ihr zwei weitere AT-ST-Walker, derer ihr euch annehmt. Sobald ihr über Funk „Watch for enemy fighters!“ hört, befinden sich zwei Tie-Bomber im Anflug. Nachdem ihr diese ausgeschaltet habt, fliegt ihr weiter den Canyon entlang zur Spitze des Konvois und zerstört drei weitere AT-ST-Walker. Dreht nach links ab und folgt der Karte bis zur äußersten Ecke. Schließlich erreicht ihr ein paar Turbo-Laser, die zwei Konvoi-Fahrzeuge angreifen. Zerstört beide und rast zurück zum Konvoi, wo ihr zwei weitere Tie-Bomber erreicht. Setzt sie außer Gefecht und wartet auf den letzten Bomber, danach ist die Mission erfüllt.



Mission 3: Die Suche nach Nonnah

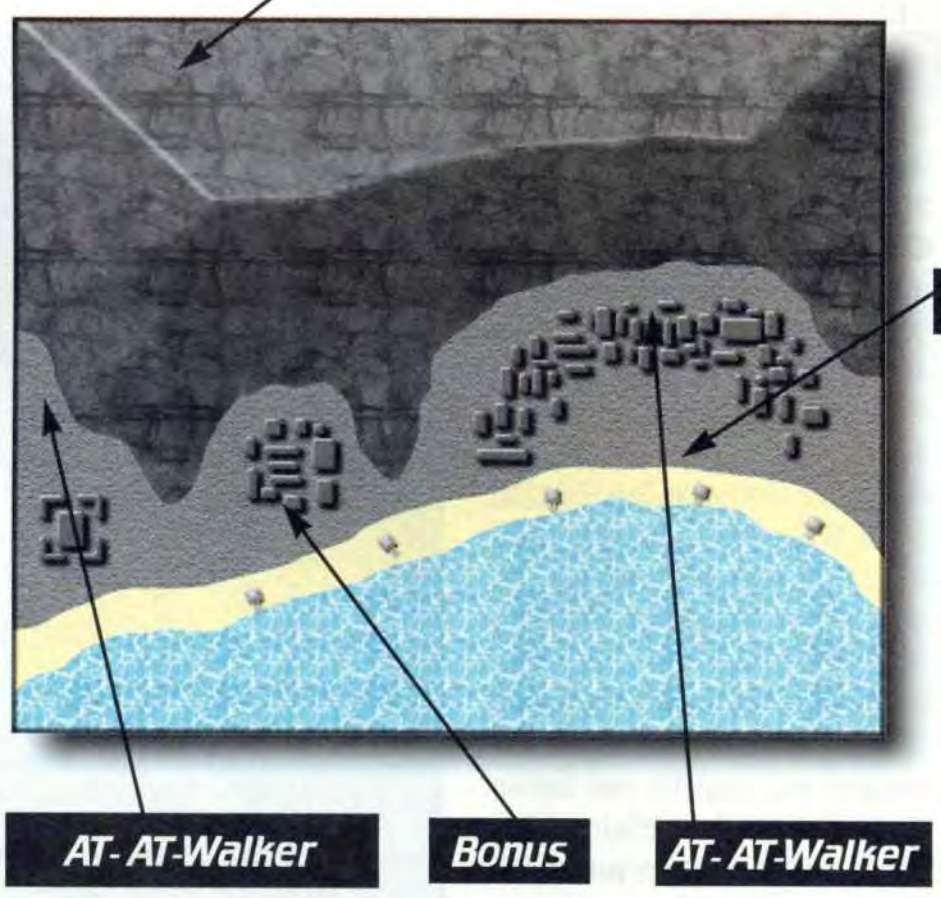
Startet mit der Zerstörung der sechs nahenden Tie-Abfangjäger, geht dann in den Tiefflug und pulverisiert auf dem Weg über die Wasserwege nach Nonnah jeden Droiden, der euch in die Quere kommt, nur so bekommt ihr die Goldmedaille. Nach kurzer Zeit erreicht ihr Nonnah, das sich ins Wasser gegraben hat. Nachdem das imperiale Schiff nahe dem Ufer gelandet ist, entsteigen ihm drei Panzer-Droiden und ein AT-ST-Walker und positionieren sich am Ufer.

Fliegt tief am Ufer entlang und aktiviert die Bremsen, während ihr euch den Gegnern nähert. Ihr könnt alle Feinde mit einem Anflug ausschalten, feuert eure Raketen auf den gut geschützten AT-ST. Nun nähern sich einige Tie-Bomber, die in zwei Wellen mit jeweils zwei Schiffen attackieren. Der A-Wing ist extrem schnell, so daß ihr eure Bremsen einsetzen müßt, um die Bomber nicht zu verpassen, wenn ihr von hinten heranfliegt. Fertigt die Bomber schnell ab, damit ihr euch dem imperialen Schiff widmen könnt. Jetzt kommen drei AT-PT-Walker zum Einsatz, diese sollten aber aufgrund des schwächeren Schutzschildes kein Problem darstellen. Danach erreichen euch ein paar weitere Tie-Bomber und ein paar schnelle Tie-Abfangjäger, um die ihr euch kümmern solltet. Nachdem das Schiff gestartet ist, folgt ihr ihm mit angezogener Bremse, um die nötige Distanz zu behalten. Zerstört jetzt die Tie-Abfangjäger, bevor das Schiff den Kartenrand erreicht hat. Hier ist Vorsicht geboten, um das Schiff nicht durch ungenaue Schüsse vom Himmel zu holen.



Mission 4: Desertation bei Corellia

Fliegt zu den imperialen Droiden an der gegenüberliegenden Seite der Stadt unter Zuhilfenahme eures Radars. Sobald ihr nahe genug dran seid, betätigt ihr die Bremse und taucht unter Laserfeuer in die Gruppe. Dreht danach um und beschleunigt zurück zur Stadt, indem ihr dem Marker auf dem Radar folgt. Jetzt solltet ihr die Bomber zerstören, die die Hauptstadt angreifen. Danach erhaltet ihr die Nachricht, daß der Madine Turm unter Beschuß steht. Folgt dem Radar zum Madine Turm, dort findet ihr vier angreifende Bomber. Schaltet sie aus, es folgt eine Cut-Szene, in welcher der Millennium-Falke ein paar Tie-Bomber vom Himmel holt. Dadurch wird der Bonus ausgelöst, der in der Stadtmitte mit einem blauen Glühen erscheint. Holt euch den Bonus und ergattert die verbesserten Waffen, und fliegt dann zum AT-AT (schaltet außerdem die Sturmtruppen aus). Nähert euch im Tiefflug von hinten und bremst, sobald ihr nahe genug dran seid. Fliegt nun an die linke oder rechte Seite des AT-AT und feuert eure Zweitwaffen nahe den Beinen ab. Sobald die Sicht wechselt, fliegt ihr dreimal sehr dicht um den AT-AT herum (seid ihr zu weit weg, bricht das Seil). Nachdem der AT-AT gestürzt ist, hört ihr, daß Madine erneut bedroht wird. Fliegt zum Turm und zerstört die zwei AT-ST-Walker und Sturmtruppen, und fliegt dann zum nahenden AT-AT-Walker. Bringt auch ihn mit der selben Taktik zu Fall. Das nun landende Rebellenschiff evakuiert Madine, ihr müßt es vor den sechs Tie-Fightern beschützen. Die Tie-Fighter sind langsam und haben keinen Schutzschild, sie sollten ohne Probleme auszuschalten sein.

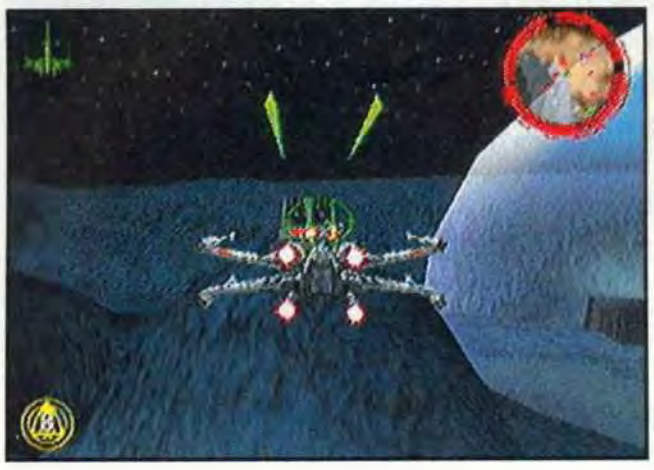


Mission 5: Befreiung von Gerrad V

Eure Aufgabe ist es, den Y-Wing-Schwadronen Feuerschutz zu gewähren, während sie in den beiden Städten die Hover-Schleppkähne ausschalten. Zerstört ihr die Kähne selbst, ist die Mission fehlgeschlagen. Fliegt nach dem Start tief und schaltet die beiden Turbo-Laser aus, fliegt dann herum zur Hügelseite und zur anderen Stadtseite. Zerstört die tödlichen Geschütztürme, bevor ihr zur Stadt zurückkehrt, um die verbleibenden Turbo-Laser zu pulverisieren. Der Radar hilft euch beim Lokalisieren der Positionen, außerdem müßt ihr einige AT-PT-Walker ausschalten. Folgt nun dem Radar zu der zweiten Stadt und verfahrt genauso, diesmal befinden sich aber auch in der Stadt Gefechtstürme. Nach einer Weile greifen Tie-Abfangjäger in den Angriff ein, konzentriert euch nach dem Abschuß der Turbo-Laser auf diese, da sie sehr viel schneller und wendiger sind als die X-Wings. Nach ein paar Minuten haben die Y-Wings ihre Mission erfüllt und ihr beendet den Level, indem ihr Kasan Moor erobert. Um die begehrte Goldmedaille zu erreichen, müßt ihr alle AT-PT-Walker zerstören und alle sechs Y-Wings beschützen.

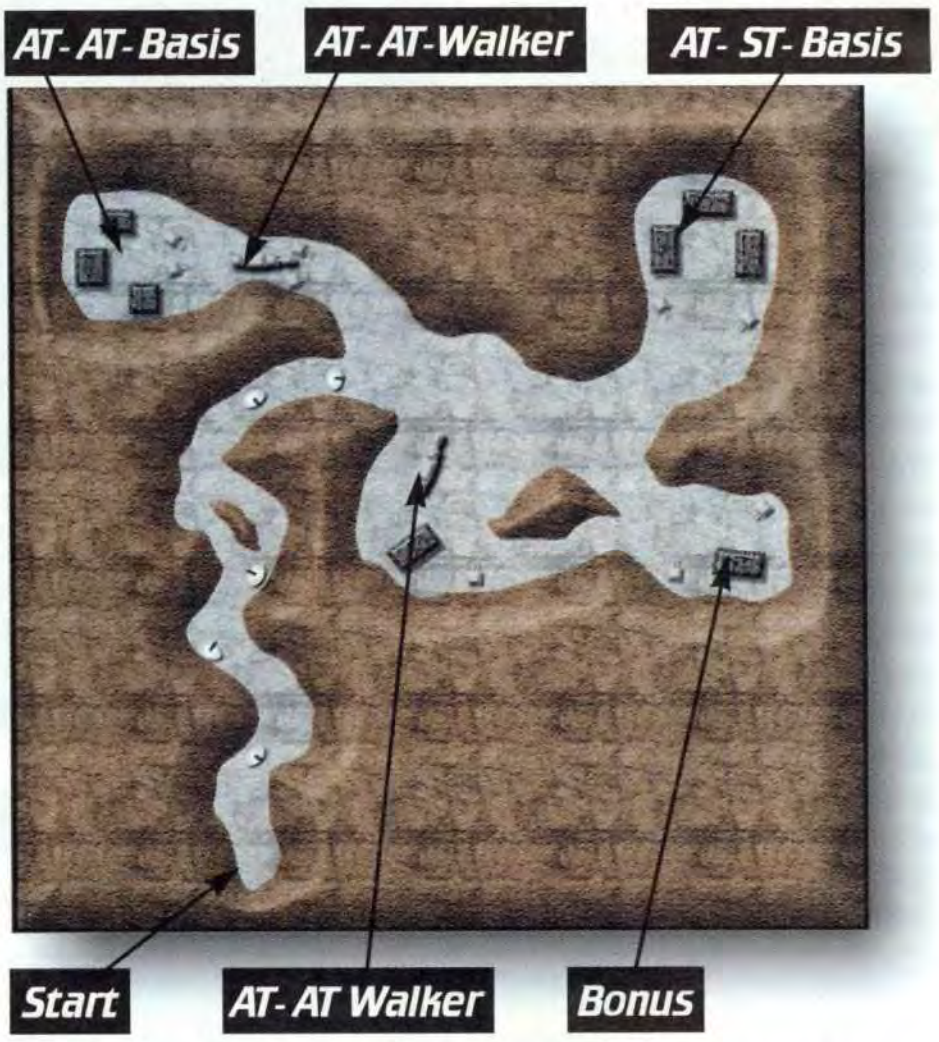
Mission 6: Der Jade-Mond

Nähert euch dem Konvoi vor euch und folgt dem Canyon bis zur imperialen Basis. Dort gilt es, vier AT-PT-Walker zu zerstören, bevor ihr die Basis erreicht, die dem Konvoi eine sichere Ankunft ermöglicht. Beim Erreichen der Basis findet ihr vier Turbo-Laser, zwei auf jeder Seite. Nutzt die Zeit bis zum Erreichen des Konvois, um alle umstehenden Gebäude zu zerstören, dies erleichtert euch die spätere Feinderkennung auf dem Radar. Nachdem der Konvoi angekommen ist, fliegt ihr zurück zum Start und dreht nach rechts in den weißen Radarabschnitt. Dies ist ein Graben, der euch vor feindlichen Raketen schützt. Fliegt ihr in einem A-Wing, könnt ihr den Raketen durch eure hohe Geschwindigkeit entgehen und auf der Oberfläche die Gefechtstürme ausschalten. An der Gabelung nehmt ihr die linke Route, um einige verbesserte Schilde unter dem Gebäude am Ende (Vorsicht vor den Gefechtstürmen) zu finden. Kehrt zurück zur Gabelung und nehmt die rechte Route, die euch zu einem Schildgenerator führt. Nach einigen Raketen explodiert dieser, danach kehrt ihr zur Basis zurück und zerstört die vier AT-PT-Walker, bevor ihr euch den Tie-Bombern (auf jeder Seite des Rebellentransports befinden sich zwei) widmet. Wenn diese durchkommen und den Transport bombardieren, zerstören sie sehr schnell alle Fahrzeuge. Es ist also sehr wichtig, sie schnell auszuschalten (für Gold müssen alle Transporte durchkommen). Nach den Tie-Bombern zerstört ihr die Tie-Abfangjäger. Nachdem alle imperialen Flieger vom Himmel geholt wurden, ist die Mission geschafft. Die Tie-Abfangjäger sind sehr viel schneller als die X-Wings, ihr müßt also darauf achten, eure Genauigkeit beizubehalten.



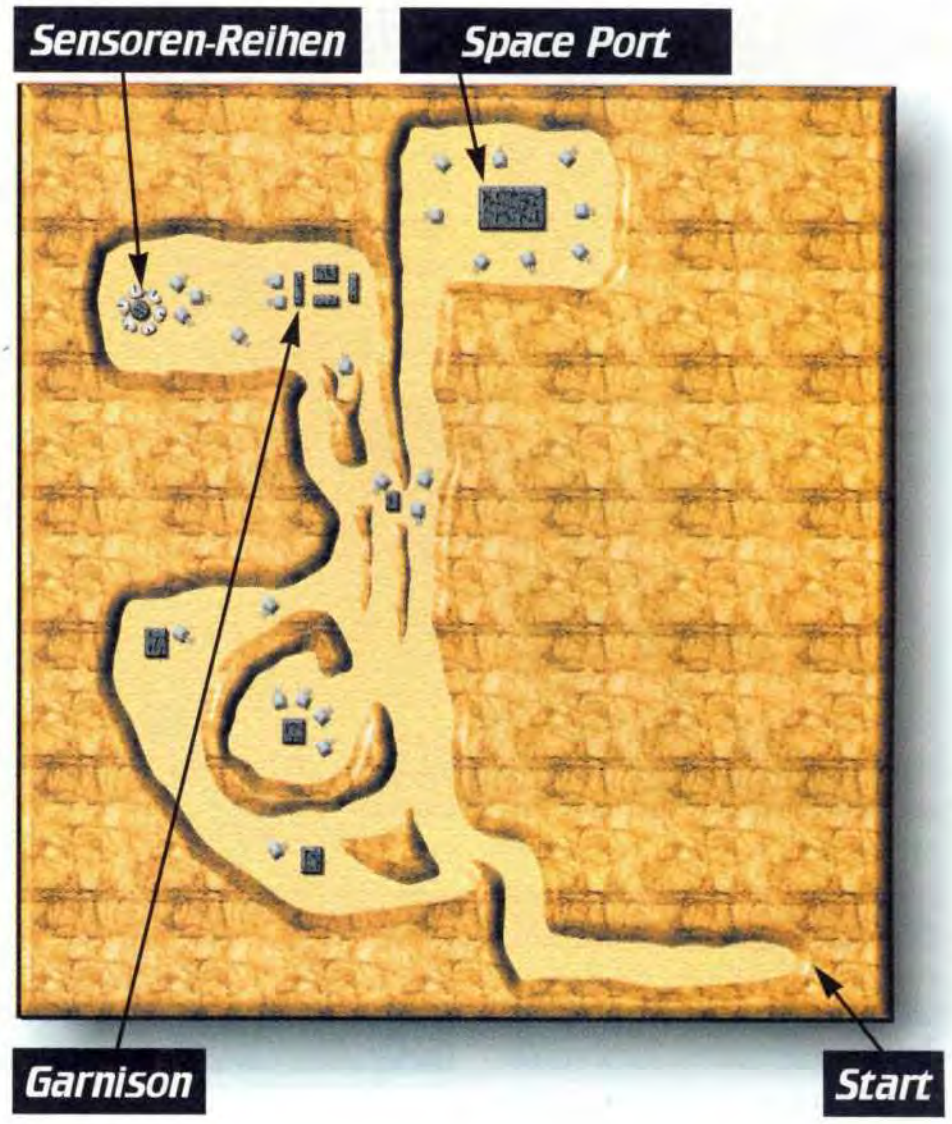
Mission 7: Die imperiale Baustelle

Bremst ab und laßt euren Flügelmännern den Vortritt, sie zerstören dann alle imperialen Radar-Schüsseln. Wollt ihr dies selbst übernehmen, feuert ihr besser aus der Distanz, da ihr sonst entdeckt werdet und die Mission fehlgeschlagen ist. Nach der Hälfte der Strecke im Canyon bemerkt ihr eine Gabelung, hier müßt ihr die linke Seite wählen, ansonsten werdet ihr von der Radarschüssel bemerkt. Es gibt insgesamt vier Stützpunkte, aber für die Mission braucht ihr nur die AT-AT-Basis und die AT-ST-Basis zu zerstören. Die AT-AT-Basis findet ihr, wenn ihr der linken Wand des Canyons folgt, dann die erste Kurve links nehmt und auf der linken Wand entlangfliegt, somit weicht ihr dem AT-AT-Feuer aus. Zerstört die beiden Gefechtstürme am Ende, dreht dann herum und schaltet die lästigen Turbo-Laser aus. Verändert ständig Richtung und Geschwindigkeit, damit die Verteidigung euch nicht ins Visier nehmen kann. Nachdem ihr den AT-AT-Walker passiert habt, kann sich dieser nicht mehr umdrehen, ihn zu Boden zu bringen kostet nur wertvolle Zeit. Zerstört die drei großen Gebäude, diese müßt ihr mehrmals anfliegen, da sie sehr viel einstecken können.
Nehmt danach die kleineren Gebäude sowie die Sturmtruppen ins Visier. Nachdem die Basis zerstört ist, folgt ihr der linken Wand, nehmt die nächste Linkskurve und gelangt so zur AT-ST-Baustelle. Nähert euch dieser Basis mit Höchstgeschwindigkeit und zerstört die Gefechtstürme und die Turbo-Laser. Nachdem ihr die gesamte Verteidigung lahmgelegt habt, zerstört ihr in mehreren Überflügen alle kleineren Gebäude, bevor ihr euch die große Fabrik vornehmt, um die Mission zu beenden. Wenn ihr die Goldmedaille wollt, müßt ihr den Bonus finden. Dafür müßt ihr eine dritte Basis angreifen, dies muß aber vor der Zerstörung der zweiten Baustelle geschehen. Fliegt zum imperialen Schiff und zerstört es, bevor es starten kann. Fliegt dann nach links, um einen Turbo-Laser auszuschalten, dann rechts, um einen Gefechtsturm zu zerschrotten. Nachdem alle Verteidigungsstellungen ausgeschaltet sind, macht ihr sämtliche Gebäude dem Erdboden gleich. Dadurch findet ihr unter dem runden Gebäude am hinteren Ende den Bonus. Dort befindet sich auch eine Tie-Fighter-Basis, die ihr angreifen könnt, um die Anzahl der zerstörten Feinde zu erhöhen.



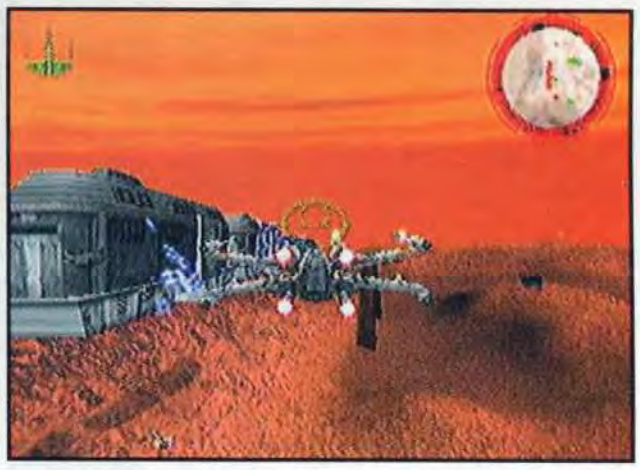
Mission 8: Angriff auf Kile II

Diese Mission müßt ihr in einem Y-Wing bestreiten. Folgt dem Canyon nach rechts und nehmt die erste Biegung nach rechts, fliegt mit Höchstgeschwindigkeit, um den Tie-Abfangjägern hinter euch das Leben zu erschweren. Nach der kleinen Basis haltet ihr euch wieder rechts, durch den engen Abschnitt des Canyons kommt ihr zum Raumhafen. Umrundet ihn auf der Außenseite und fliegt hoch genug, um den feindlichen Feuersalven zu entgehen. Schaltet nun die äußeren Turbo-Laser und die Gefechtstürme aus. Werft eure Bomben auf die Kanonenstellungen, so könnt ihr alle in einem Überflug zerstören. Zerstört nun alle Gebäude, hierbei müßt ihr sowohl eure Laser als auch Bomben einsetzen, um Munition für die späteren Missionsteile zu sparen. Um diesen Abschnitt zu beenden, müßt ihr alle Gebäude des Raumhafens zerstören. Nachdem das Gelände zerstört ist, fliegt ihr den selben Weg zurück, durch den engen Abschnitt und an der kleinen Basis scharf rechts. Fliegt nochmals rechts und folgt dem nächsten Canyonabschnitt (achtet dabei auf den Radar). Geht zum Tiefflug über und setzt die Turbo-Laser und die Gefechtstürme, die die Garnison bewachen, außer Gefecht. Dreht dann um und zerstört die Hauptgebäude mit ein paar plazierten Bomben. Die Sensorenreihe befindet sich ebenfalls hier, fliegt auch hier tief heran und schaltet die gesamte Bodenverteidigung aus. Nutzt noch vorhandene Bomben oder den Laser. Die Tunnel, die die einzelnen Radarschüsseln verbinden, braucht ihr nicht zu vernichten, konzentriert euch nur auf die Hauptziele.



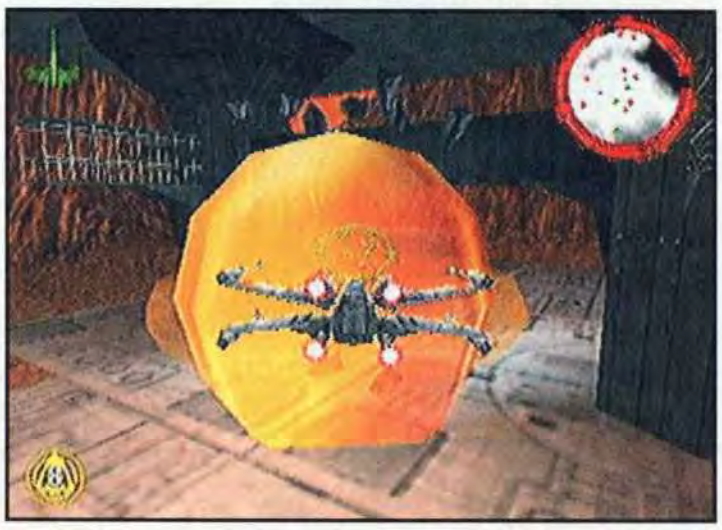
Mission 9: Rettung auf Kessel

Fliegt anfangs leicht rechts und danach auf den imperialen Hover-Zug zu. Es gibt zahlreiche attackierende Bodeneinheiten auf eurem Weg, laßt euch von diesen nicht ablenken. Nähert euch dem Zug von hinten und greift ihn mit euren Ionenkanonen an. Nachdem ihr einige Bereiche getroffen habt, wird er etwas langsamer. Beschleunigt nun, fliegt zurück zum Levelanfang bis zum Kartenrand, dann gelangt ihr zu einem kleinen imperialen Konvoi, den ihr genauso wie einige Bodeneinheiten zerstört. Für die Goldmedaille müßt ihr nun alle imperialen Einheiten, die kleinen Bunker, die Radiotürme und den einzelnen Tie-Abfangjäger des Levels zerstören. Versucht nicht, den Bahnhof zu pulverisieren, eure Laser haben keinen Effekt. Nachdem ihr alle imperialen Einheiten ausgeschaltet habt, kehrt ihr zurück zum Zug und setzt den Angriff mit der Ionenkanone fort. Die Wagen, die ihr noch nicht getroffen habt, erkennt ihr an dem elektrischen Feld. Versucht, die drei Wagen, auf denen Waffen transportiert werden, zu treffen, bevor ihr den Rest des Zugs beschießt. So verhindert ihr, daß ihr selbst unter Beschuß geratet. Wenn der Zug zum Halten kommt, habt ihr die Mission geschafft, Wedge ist in Sicherheit.



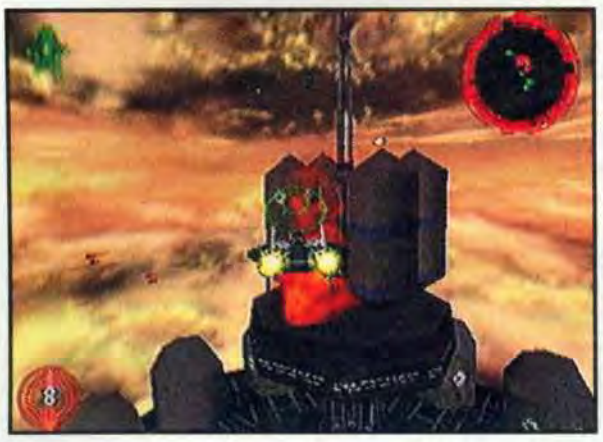
Mission 10: Gefängnisse von Kessel

Bremst ab, um hinter Madines Schiff zu bleiben, bis ihr die erste Gefängnisbasis unter euch erkennt. Taucht nach unten ab und eröffnet das Feuer auf die vier Turbo-Laser, die die Basis umgeben. Seid ihr schnell genug, habt ihr sie ausgeschaltet, bevor sie einen Schuß abgeben können. Danach erkennt ihr, daß ein Schutzschild die Rettung verhindert. Fliegt nun auf den Schildgenerator zu, der auf dem Radar erschienen ist, mit ein paar Raketen sollte er auszuschalten sein. Sobald der Schutzschild deaktiviert ist, rast ihr zurück zu Madines Schiff, das auf dem Radar aufgetaucht ist. Bevor Madine die Rettung einleitet, müßt ihr vier Tie-Fighter zerstören, die das Schiff bedrohen. Ist die Rettung angelaufen, fliegt ihr um das Schiff und vernichtet alle Tie-Abfangjäger, die das Schiff angreifen wollen. Nach erfolgter Rettung folgt ihr dem Schiff zum nächsten Gefängnis und vernichtet die drei Turbo-Laser, die es bewachen. Neben diversen Tie-Fightern und Tie-Abfangjägern müßt ihr auch ein paar AT-ST-Walker bekämpfen. Auf der Spitze eines der Berge am Gefängnis findet ihr einen Gefechtsturm und einen Bunker, in diesem befindet sich ein verbessertes Raketen-Pick-Up.
Geht bei den beiden folgenden Gefängnissen genauso vor, zerstört auch hier erst die Turbo-Laser, dann die AT-ST-Walker und schließlich die Tie-Fighter und die Abfangjäger. Um die Anzahl der zerstörten Feinde zu erhöhen, vernichtet ihr die aus dem Bunker strömenden Sturmtruppen. Nachdem die Bunker leer sind, zerstört ihr diese mit ein paar Lasersalven.



Mission 11: Schlacht über Taloraan

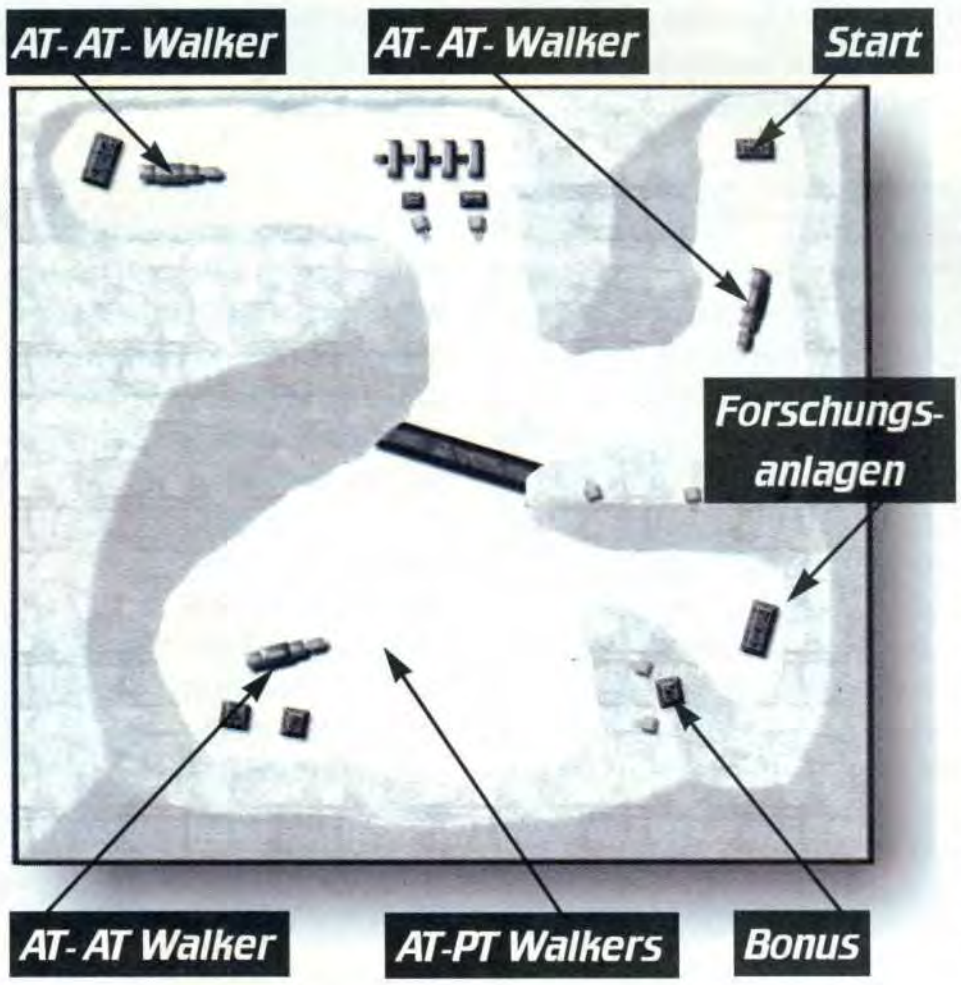
In dieser Mission müßt ihr die imperiale Treibstoffversorgung zerstören. Unter den Treibstofftanks befinden sich aber auch zivile Treibstofftanks, wenn ihr mehr als vier von diesen trefft, ist die Mission fehlgeschlagen. Insgesamt gibt es acht Versorgungsplattformen, jede hat verschiedene Verteidigungen. Die imperialen Tanks haben ein rundes Symbol an der Seite, während die zivilen Tanks durch einen blauen Streifen am Boden zu erkennen sind. Folgt dem Radar bis zur ersten Plattform und versucht, in einem Überflug möglichst viele Tanks zu zerstören. Diese Plattform ist ungeschützt, also könnt ihr es ruhig angehen lassen. Bei Erreichen der zweiten Plattform bemerkt ihr einige Tie-Fighter, setzt diese außer Gefecht, um die Anzahl der zerstörten Feinde (zum Erhalt der Goldmedaille) zu erhöhen. Die dritte und die vierte Plattform liegen zusammen, neben Tie-Fightern erwarten euch auch Turbo-Laser, die sich auf der Hauptplattformen befinden. Zerstört diese zuerst, da sonst die Gefahr besteht, daß sie mit ihren Schüssen die zivilen Tanks treffen oder den Rebellentransport vom Himmel holen (diesen müßt ihr für die Goldmedaille sichern). Auf der fünften Plattform erwarten



euch Geschütze hinter jedem Tank, hier ist Vorsicht geboten. Die sechste und siebte Plattform liegen ebenfalls zusammen, nach deren Zerstörung fliegt ihr hoch über die Stadt und taucht dann ins Zentrum ab, wo ihr einen verbesserten Laser-Pick-Up vorfindet. Zerstört nun noch die Tanks der letzten Plattform, um den Level zu beenden.

Mission 12: Flucht von Fest

Am Anfang fliegt ihr rechts und schaltet die beiden Turbo-Laser aus, die den Schildgenerator beschützen, ohne den Schildgenerator selbst zu treffen. Fliegt dann scharf links und folgt dem Canyon. Drei weitere Turbo-Laser befinden sich entlang des Gebirgskamms an der rechten Wand (beschießt nicht die Wand, dies ist die Aufgabe eurer Flügelmänner). Beschleunigt nun auf Höchstgeschwindigkeit zum AT-AT-Walker, der die drei AT-PT-Walker verfolgt. Feuert euer Kabel ab und umrundet den AT-AT-Walker mit Höchstgeschwindigkeit. Nachdem dieser gefallen ist, fliegt ihr direkt zum Schildgenerator. In der Nähe seht ihr einen weiteren AT-AT-Walker. Wickelt schnellstmöglich seine Beine ein und fliegt zu der Wand zurück. Seid ihr an der inzwischen zerstörten Wand angelangt, fliegt ihr links und gelangt so zu einem dritten AT-AT-Walker, den ihr zu Fall bringen müßt. Fliegt nun zurück zu den drei AT-PT-Walkern, seid ihr schnell genug, sind alle drei noch intakt. Ihr bemerkt eine große Gruppe von Panzer-Droiden, die die AT-PT-Walker umzingeln wollen, setzt alle außer Gefecht. Kehrt zu dem letzten AT-AT zurück und folgt dem Canyon, auf diese Weise holt ihr die Tie-Bomber schnell vom Himmel. Begleitet die drei AT-PT-Walker auf ihrem Weg zurück zum Rebellenschiff, düst dann zum ungeschützten Schildgenerator und pulverisiert diesen. Begebt euch dann zum ersten AT-AT und dreht nach links, der Bunker auf der Hügelspitze enthält ein Bonus-Pick-Up. Nun braucht ihr nur noch die Forschungsanlagen anfliegen und sie dem Erdboden gleichmachen.



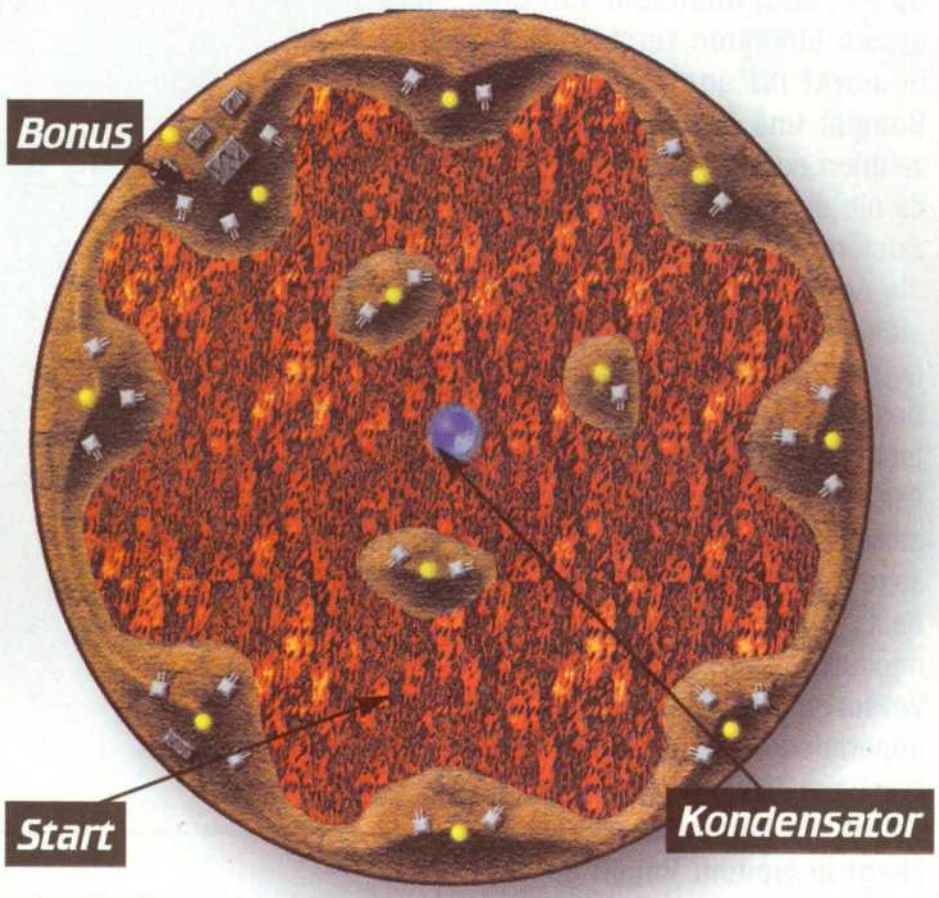
Mission 13: Blockade auf Chandrilla

Zu Beginn müßt ihr einen Versorgungszug eskortieren, hier solltet ihr euch auf die attackierenden Tie-Bomber konzentrieren. Verfolgt nicht die Tie-Abfangjäger, sonst wird der Zug in eurer Abwesenheit in Einzelteile zerlegt. Hängt euch hinter den Zug und wartet, bis die Tie-Bomber unter euch durchfliegen, dies erleichtert euch den Kampf. Erst nachdem ihr die Nachricht empfangen habt, daß die Stadt angegriffen wird, könnt ihr den Zug verlassen. Fliegt direkt durch die Stadt und sucht den einzelnen AT-ST-Walker an der gegenüberliegenden Seite, nachdem ihr diesen ausgeschaltet habt, werdet ihr mit verbesserten Bomben belohnt.

Zerstört die Tie-Bomber und düst zu den Raumfähren, die auf dem Radar auftauchen. Benutzt dort eure Raketen, um die sechs AT-ST-Walker auszuschalten. Genauigkeit und Schnelligkeit sind hier sehr wichtig, ihr müßt alle drei Raumfähren retten, um an Gold zu gelangen. Verteidigt den Transport gegen die angreifenden Tie-Abfangjäger. Nachdem die Raumfähre sicher durchgekommen ist, kehrt ihr zum Hauptteil der Stadt zurück und zerstört die zweite Angriffswelle von Tie-Bombern und Abfangjägern.

Mission 14: Überfall auf Sullust

In dieser Mission müßt ihr mit einem Y-Wing in das Zentrum eines Vulkans fliegen, um einen imperialen Kondensator zu zerstören. Aufgrund der fehlenden Geschwindigkeit müßt ihr euer ganzes fliegerisches Können einsetzen. Bleibt die ganze Zeit in Bewegung und benutzt nicht die Bremsen. Lenkt euer Hauptaugenmerk als erstes auf die Turbo-Laser und die Gefechtstürme, den Kondensator selbst braucht ihr noch nicht zu beachten. Fliegt um die Kanten des Vulkans und zerstört dabei alle Bodenstellungen, benutzt dazu die Bomben. Je



schneller ihr die Bodenverteidigungen ausschaltet, desto einfacher wird die übrige Mission.
Kümmert euch nicht um die AT-ST-Walker, da sie euer Schiff nur schwer treffen können.

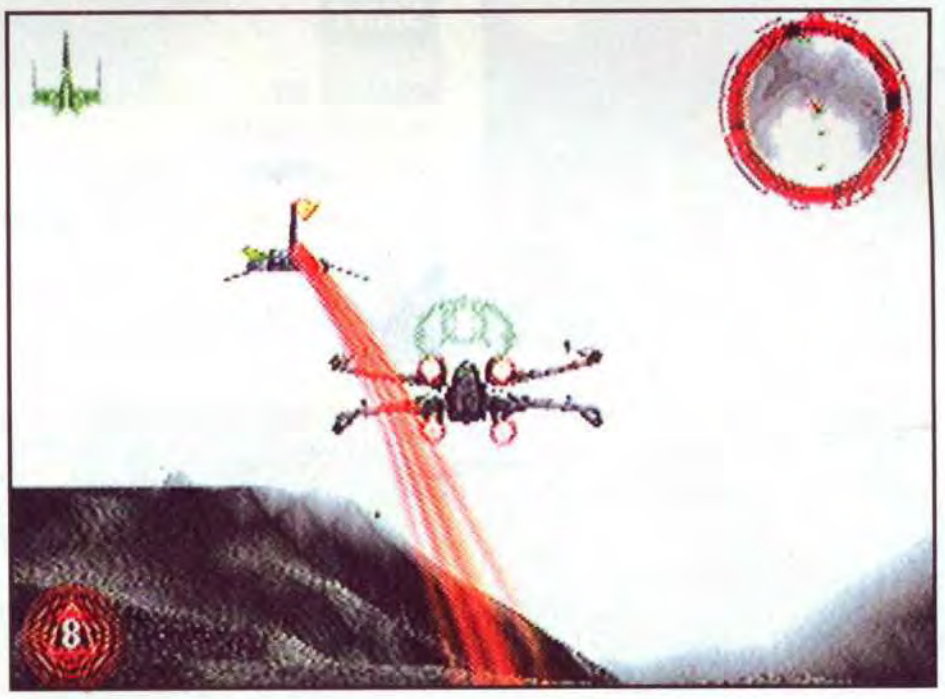
Nach einer Weile erscheint ein Landeplatz, zerstört die Bunker, um ein Waffen-Power-Up zu erlangen. Nachdem alle Bodenverteidungen zerstört sind, pul-

verisiert ihr die Sender, dies sind die braunen Quadrate mit den gelben Lichtern. Vertraut auf euer Schutzschild und konzentriert euch nur auf die Sender. Nachdem alle Sender vernichtet sind, fliegt ihr zum Kondensator in der Mitte. Haltet euch dort nicht zu lange auf, denn hier schwirren sehr viele Tie-Abfangjäger herum. Schießt mit eurem Laser auf den weißen Abschnitt in der Kondensatormitte, ist er zerstört, ist die Mission geschafft. Versucht nicht, in das Zentrum des Kondensators zu fliegen, euer Schiff wird hier vom starken Magnetfeld zerrissen.

CE
Nintendo64 und Rumble Pak sind eingetragene Warenzeichen.
good vibrations ...
LX4 Tremor
Das Rumble Pak, das keine Batterien benötigt. Rüttelt Xtra stark!
Unverb. Preisempf. 29,95 DM
LX4 Tremor + 1MB
LX4 Tremor mit integrierter 1MB-Memory Card
Unverb. Preisempf. 49,95 DM
G64 Controller
Das ergonomische N64-Joypad mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf verschiedenen Designs. Mit Memory Card-Schacht
Preissenkung
Unverb. Preisempf.
49,95 DM
G64 Lenkrad mit Rumble-Technik
• Das neue analoge N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion
• Benötigt keine Batterien
• Digitale Fingertip-Schaltung
• Analoges Gas- und Bremspedal
• Ergonomisches Design
Unverb. Preisempf. 139,95 DM
12 Monate GARANTIE auf alle Produkte
GAMESTER
THE UNFAIR ADVANTAGE
Jetzt im gut sortierten Fachhandel
Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48
VIDIS

Mission 15: Moff Seerdons Rache

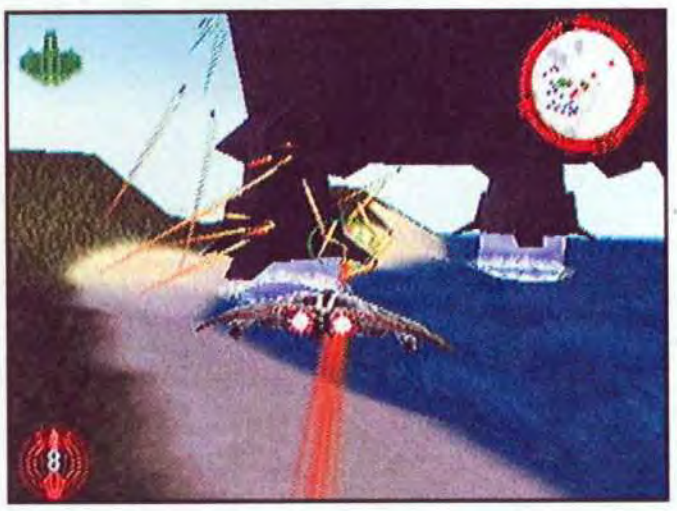
Moff Seerdon führt einen Angriff auf Thyferra an und es liegt an euch, die Medizinversorgung der Rebellen zu sichern. Die imperialen Einheiten befinden sich zwischen den zivilen Einrichtungen. Vermeidet die Zerstörung der runden Tanks, sie enthalten das lebenswichtige Bacta. Außerdem solltet ihr die zivilen, leicht grünlichen Gebäude verschonen. Vernichtet die angreifenden AT-ST-Walker, die Turbo-Laser und die Gefechtstürme. Zur Zerstörung der ersten Walker benutzt ihr Raketen, spart euch aber drei oder vier für die Schlacht mit Moff Seerdoon auf. Greift die imperialen Bunker erst dann an, wenn ihr alle Gegner jeder Basis (unter einer befindet sich eine verbesserte Waffe) zerstört habt. Nun ist genaues Zielen erforderlich, da ihr ansonsten die Container zerstört. Fliegt die Ziele genau an und eröffnet erst dann das Feuer. Nachdem ihr die ersten Einheiten zerstört habt, bemerkt ihr angreifende Tie-Bomber und Abfangjäger. Konzentriert euch auf die Tie-Bomber, da sie die Bacta-Container leicht zerstören können. Bekämpft auch die Abfangjäger, laßt euch aber nicht auf lange Verfolgungsjagden ein. Die Reihenfolge der zu beschützenden Basen ist nicht festgelegt, versucht, alle imperialen Angreifer einer Basis zu zerstören, bevor ihr euch zur nächsten Basis begebt. Nachdem eine Basis gesichert ist, erscheint die nächste auf dem Radar. Ist die Versorgung gesichert und alle imperialen Angreifer vernichtet, erscheint Moff Seerdons Raumschiff, es kommt zum Kampf. Fliegt in weitem Bogen an das Raumschiff heran und behaltet es stets auf dem Radar. Erfaßt nun das Schiff mit euren Raketen, feuert diese aber erst kurz vor dem Passieren des Schiffes ab. Während ihr das Raumschiff mit euren Raketen erfaßt, solltet ihr es mit dem Laser weiter unter Beschuß nehmen. Nach drei Raketentreffern zerschellt das Schiff am Boden und die Mission ist geschafft.



Mission 16: Die Schlacht von Calamari

Die Mission ist schwer, weil ihr zum ersten Mal in dem schnellen und wendigen V-Wing Platz nehmt. Um die ganze Sache noch etwas zu erschweren, hat das Empire einen neuen Tie-Abfangjäger, den ultraschnellen Tie-D, entwickelt. Begebt euch anfangs in eine hohe Flughöhe und fliegt zum ersten Punkt auf dem Radar, ihr nähert euch nun dem ersten Weltenzerstörer.

Diese Zertörer besitzen ein Schutzschild, das ihr als erstes knacken müßt. Wechselt in den Schnellfeuer-Modus und konzentriert euch auf die kleine Kugel auf dem Stativ, diese explodiert und der Schutzschild wird deaktiviert. Obwohl euer Laser bei Schnellfeuer leicht überhitzt, reicht eine kurze Feuersalve für die Kugel aus. Taucht danach ab und greift die Füße am Boden des Zerstörers an, um zu verhindern, daß er die Stadt erreicht. Fliegt nicht unter dem Zerstörer durch, die Gefahr des Zerschellens ist zu groß. Mit Schnellfeuer solltet ihr je einen Fuß pro Anflug ausschalten können. Nachdem ihr den Zerstörer zu Fall gebracht habt, erhaltet ihr die Nachricht, daß die Stadt attackiert wird. Folgt dem Zeiger auf dem Radar, so gelangt ihr in einen Nahkampf mit einer Gruppe Tie-D-Abfangjäger. Durch schnelles Drücken des C-Rechts-Knopfs bekommt ihr einen Geschwindigkeitsschub. Die Tie-D-Abfangjäger sind sehr schnell und wendig, ihnen solltet ihr euch mit gebührendem Abstand nähern, um eine bessere Chance zu haben. Am besten holt ihr sie mit den Cluster-Bomben vom Himmel, diese finden ihr Ziel selbständig, wenn man sie nahe am Ziel auslöst. Solltet ihr keine Bomben, aber noch viele Leben übrig haben, baut ihr einen Crash, die Bomben sind danach wieder aufgefüllt. Ihr könnt es im Kampf auch mit dem Laserschnellfeuer probieren, dies ist aber nicht ganz einfach. Nachdem ihr die erste Stadt gesichert habt, macht ihr auf dem Radar den nächsten Standort ausfindig und begebt euch mit Geschwindigkeitsschub zum zweiten Weltenzerstörer. Geht genauso bei den nächsten zwei Zerstörern und den Tie-D-Abfangjägern vor, um die Mission zu bestehen.



Krall' sie nur!

Videospiele kann man nicht nur sehen und hören, sondern seit neuestem auch fühlen! Das LX4 Rumble Pak funktioniert ohne teure Batterien!

Das Muß für jeden N64-Besitzer! Mit der 256K-Memory Card kann man Spielstände und Bestleistungen speichern – und später weiterspielen.

N-Zone im Abo:
Als ultrascharfe
Prämie erhältst Du
entweder die
N64-Memory Card oder
das LX4 Rumble Pak.

N-Zone im Abo – Deine Vorteile:

- Alle Spiele-Neuerscheinungen werden objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.
- 4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe.
- Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

☒ JA, ich möchte das N-ZONE-Abo

für nur 46,- DM jährlich (Ausland: 70,- DM jährlich); 348,-ÖS

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
(Bitte nur eine ankreuzen)

❍ die N64-Memory Card (Art.-Nr.: 1132)
❍ das LX4 Rumble Pak (Art.-Nr.: 1172)

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir N-ZONE, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte N-ZONE jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag gleich nach Erhalt kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

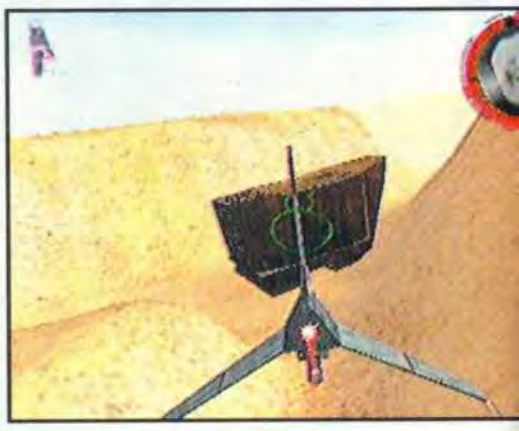
Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

P31040

Geheimmission 1: Beggars Canyon

Um diese Geheimmission spielen zu können, müßt ihr in allen normalen Missionen mindestens eine Bronze-Einstufung erhalten. Obwohl dies nur ein Rennen ist, werdet ihr schnell herausfinden, daß eure Gegner jede Möglichkeit nutzen, euch gegen die Wand zu drängen. Es gibt drei Routen im Canyon, bei jeder erhaltet ihr bei einem Sieg eine Medaille. Die direkte Route durch den Canyon wird mit der Bronzemedaille belohnt, dieses Rennen ist relativ leicht, ihr müßt nur die Kurven eng nehmen. Die zweite Strecke links ist etwas schwieriger, mit derselben Taktik solltet ihr aber auch die Silbermedaille erreichen. Die dritte Strecke rechts ist ein wahrer Alptraum, sie steckt voller enger Kurven und ist nur mit vollem Einsatz der Bremsen zu meistern, zumal Wedge ein hervorragender Pilot ist. Glücklicherweise gibt es einen Trick auf dem Weg zur Goldmedaille. Auf eurem Radar erblickt ihr einen Abschnitt mit zickzackförmigen Verlauf. Wenn ihr nahe genug an der linken Seite bleibt, bemerkt ihr, daß die Wand sich dort etwas absenkt. Ihr könnt nun über die letzten beiden Wandstücke fliegen und somit eine Abkürzung nehmen. Wenn ihr sehr tief fliegt, kann euch Wedge nicht des Mogelns bezichtigen und der Sieg ist euer.

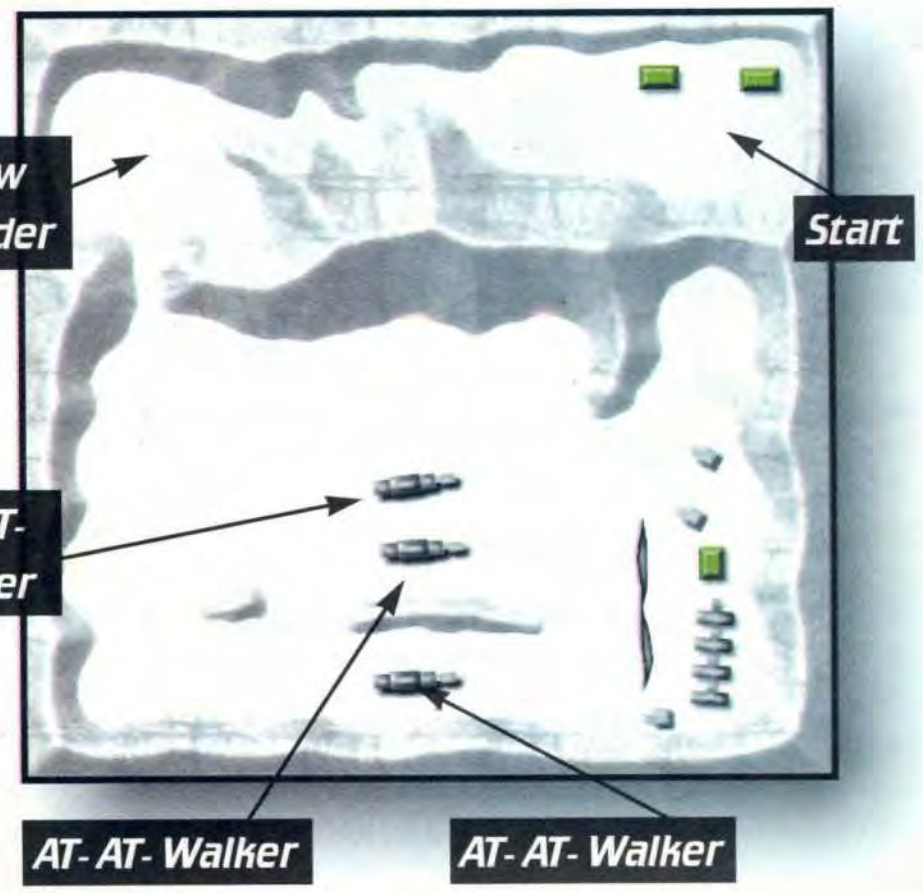


Geheimmission 2: Der Todesstern

Diese Geheimmission erreicht ihr nur, wenn ihr alle normalen Missionen mit der Silber-Einstufung abschließt. Ihr müßt den Graben des Todessterns entlangdüsen, Turbo-Laser und Tie-Fighter zerstören und dem Feindfeuer ausweichen. Es gibt nur eine Route, folgt also einfach dem Graben und paßt auf, daß ihr ihn nicht verlaßt. Schaltet so viele Türme wie möglich aus, ohne in die Seiten zu krachen. Ihr müßt einen Großteil der Türme zerstören, nehmt sie früh genug ins Visier, dann habt ihr genügend Zeit, um die Zwillingstürme zu treffen. Als Waffe könnt ihr auch Raketen einsetzen, hebt euch aber auf jeden Fall mindestens eine Rakete für das Ziel am Ende auf. Die Tie-Fighter sind schwer zu treffen, konzentriert euch lieber auf die Turbo-Laser und die Türme. Nähert ihr euch dem Ende, taucht der Millennium Falke auf und zerstört alle übrigen Feinde, so habt ihr freie Bahn auf dem Weg zum Lüftungsschacht. Dieser ist von Turbo-Lasern umringt, bremst ab und vernichtet möglichst viele, um den Weg freizumachen. Seid ihr nahe genug am Lüftungsschacht, feuert ihr eine Rakete in den Schacht, somit ist die Mission erfüllt.

Geheimmission 3: Die Schlacht von Hoth

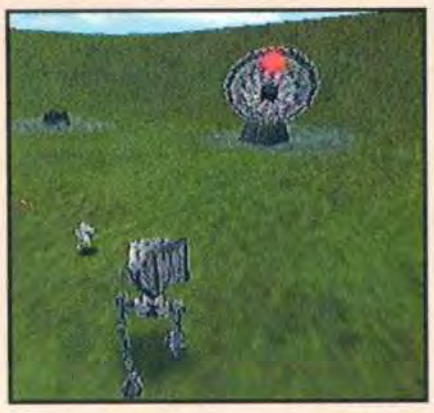
Ihr benötigt in allen Missionen die Gold-Einstufung, um die letzte Geheimmission spielen zu können. Am Anfang passiert ihr den Rebellentransport und erreicht dann einen ganzen Haufen imperialer Untersuchungs-Droiden. Bremst bei der Annäherung ab, um alle mit einem Streich auszuschalten, eure Flügelmänner helfen euch dabei aus. Nachdem die Droiden zerstört sind, seht ihr einen Speeder eine Bruchlandung ausführen. Düst nun zu dem markierten Punkt auf dem Radar. Bremst bei der Annäherung an die drei AT-ST-Walker ab und nehmt sie unter Beschuß. Dies löst einen Angriff auf die Rebellenbasis aus, durch das Zeitlimit ist Tempo gefragt. Als erstes schaltet ihr die beiden AT-ST-Walker aus, dann fliegt ihr scharf links und düst bis zu den zwei AT-AT-Walkern. Bei der Annäherung feuert ihr auf die zwei AT-ST-Walker vor den AT-AT-Walkern, dann wickelt ihr die Beine der ersten beiden AT-AT-Walker ein. Laßt euch von den Sturmtruppen nicht beirren, die Rebellen-Gefechtstürme werden sie zerstören, solange diese nicht selbst von den AT-ST-Walkern vernichtet werden. Fliegt dann zum dritten AT-AT-Walker und wickelt auch diesen ein, auch vor diesem befindet sich ein AT-ST-Walker, den ihr vorher ausschalten müßt.



Cheats

Gebt die Codes als Paßwörter ein, R2D2 wird das Paßwort bei richtiger Eingabe bestätigen.

Unbegrenzte Leben: **IGIVEUP**
Levelanwahl: **DEADDACK**
Anderer Radar: **RADAR**
Schwache Schutzschilder: **ACE**
Alle Power-Ups: **TOUGHGUY**
Mit Auto fliegen: **KOELSCH**
Mit Millenium Falken fliegen: **FARMBOY**
Mit Tie-Abfangjäger fliegen: **TIEDUP** (Falken drei Sekunden markieren, dann den Analogstick nach oben bewegen)
AT-ST steuern: **CHICKEN** (Z gedrückt halten, um den Kopf zu drehen)
Anderes Gesicht für Luke: **HARDROCK** (Demo abwarten und dann A drücken)
Team anschauen: **BLAMEUS**



www.gamesonline.de

onlinegames
Multiplayer-Kult
z.B.: Meridian 59, Subspace

gamesnews
Latest news der Spiele-Szene

gameschat
Der ultimative Zocker-Chat

freegames
Spielen für umsonst

gamesmags
Homepages der führenden
PC-Spielemagazine

www.gamesonline.de
games, games, games

games online

01/99

02/99

03/99

NICHT BESTELLEN!
Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 01/99	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 02/99	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 03/99	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. *(für evtl. Rückfragen)*

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Teil 2

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Wenn ihr verhindern wollt, daß die Saat des Bösen aufgeht, dann haltet euch an den zweiten Teil unserer Marathon-Komplettlösung. In diesem Monat helfen wir euch, die Monster in den Spielstufen 2, 3 und 4 niederzuwerfen, und geben euch nützliche Tips, wie ihr den ersten Boß in seinem Blut stehen laßt.

Der Fluß der Seelen: Abschnitt 1

1. Geht zu Beginn der Spielstufe vorwärts und sattelt auf den Kampfdinosaurier auf. Wendet euch nach links und nochmals nach links, um den Stall zu verlassen, und zerstört dann das poröse Wandsegment zur Rechten. Dort befindet sich ein Symbol für volle Lebensenergie, zu dem ihr später vielleicht zurückkehren müßt.

2. Auf der dem versteckten Symbol gegenüberliegenden Seite befindet sich eine weitere Passage durch die erste Hälfte der Stadt. Es liegt an euch, welchen Weg ihr nehmt.

3. Um durch das erste Tor zu gelangen, müßt ihr das MG-Nest entweder mit der 20mm-Kanone oder dem Granatwerfer ausschalten. Die verschreckten Raptoiden begrabt ihr unter den Füßen eures Reitsauriers.

4. Richtet den Granatwerfer nach oben aus, sobald ihr das zweite Tor erreicht. In einiger Distanz könnt ihr einen Turm erkennen, der euch mit Raketen eindeckt. Erwidert das Feuer eurerseits mit einem Schwung Raketen, um diesen zu zerstören. Ihr müßt etwas höher zielen, damit eure Geschosse im richtigen Winkel einschlagen. Jedes der nun folgenden Tore läßt sich dadurch öffnen, daß ihr die diversen Geschützstellungen ausradiert.

5. Weicht nach rechts und links aus, während ihr die entfernten Raketenwerfer-Türme beschießt. So bietet ihr diesen kein festes Ziel.

6. Die Zerstörung der feindlichen Geschützbunker öffnet nicht nur Tore, sondern hebt auch Brückenteile an, die es euch ermöglichen, große Abgründe zu überqueren. Hier springen zudem viele Endtrails herum, die ihr mit

der 20mm-Kanone aufmischen solltet, bevor ihr den Tunnel verlaßt.

7. Habt ihr die letzte Brücke hinter euch gelassen, parkt ihr euren Dino in dem direkt vor euch liegenden Stall. Erklimmt die Leiter, die sich rechts neben dieser Anlage befindet. An der Spitze liegen ein Speicherpunkt und der erste Teleporter.

Abschnitt 2

1. Erledigt die zwei Endtrails auf dem offenen Feld. Wählt dann den Tek-Bogen und zoomt die beiden runden Schalter heran, die sich zu beiden Seiten des Bogens auf der gegenüberliegenden Seite der Schlucht befinden.

2. Liegt die Brücke hinter euch, wendet ihr euch nach rechts und sprengt das Faß. So wird ein Wandteil weggesprengt und der Zugang zu einem Geheimabschnitt freigelegt. Klettert über die versteckte Leiter in dessen Inneres und klaubt die nützlichen Gegenstände ein. Benutzt hier den Tek-Bogen, um das Faß auf der gegenüberliegenden Plattform zur Explosion zu bringen. Durch die Druckwelle öffnet sich ein weiterer Geheimraum, in dem sich die Kriegsklinge befindet.

3. Erklimmt hier die Leiter, um eine Vielzahl goldener Symbole einzusacken. Bewegt euch dann zur rechten Seite des Hofes, wo ihr feststellen werdet, daß in dem verschlossenen Tor ein Loch klafft.

4. Säubert den nächsten Hof von Compys und Raptoren. Rückt dann bis zu dem Punkt vor, an dem erneut eine Brücke herabgelassen werden muß.

5. Bevor ihr diese Brücke überschreitet, folgt ihr einem der engen Graspfade zu beiden Seiten. Stellt euch an deren Ende der Wand gegenüber und ihr entdeckt versteckte Leitern, die euch zu noch mehr Extra-Gegenständen führen. Vermeidet es, auf die Ebenen mit den blauen Kreuzen zu springen. Ihr könnt zwar von den erhöhten Plattformen dorthin springen, aber ihr kommt dann nicht mehr zurück.

6. Ist die Brücke unten, lauft ihr zu dem Teleporter. Hütet euch vor dem Raptoiden-Rudel, das diesen bewacht.

Abschnitt 3

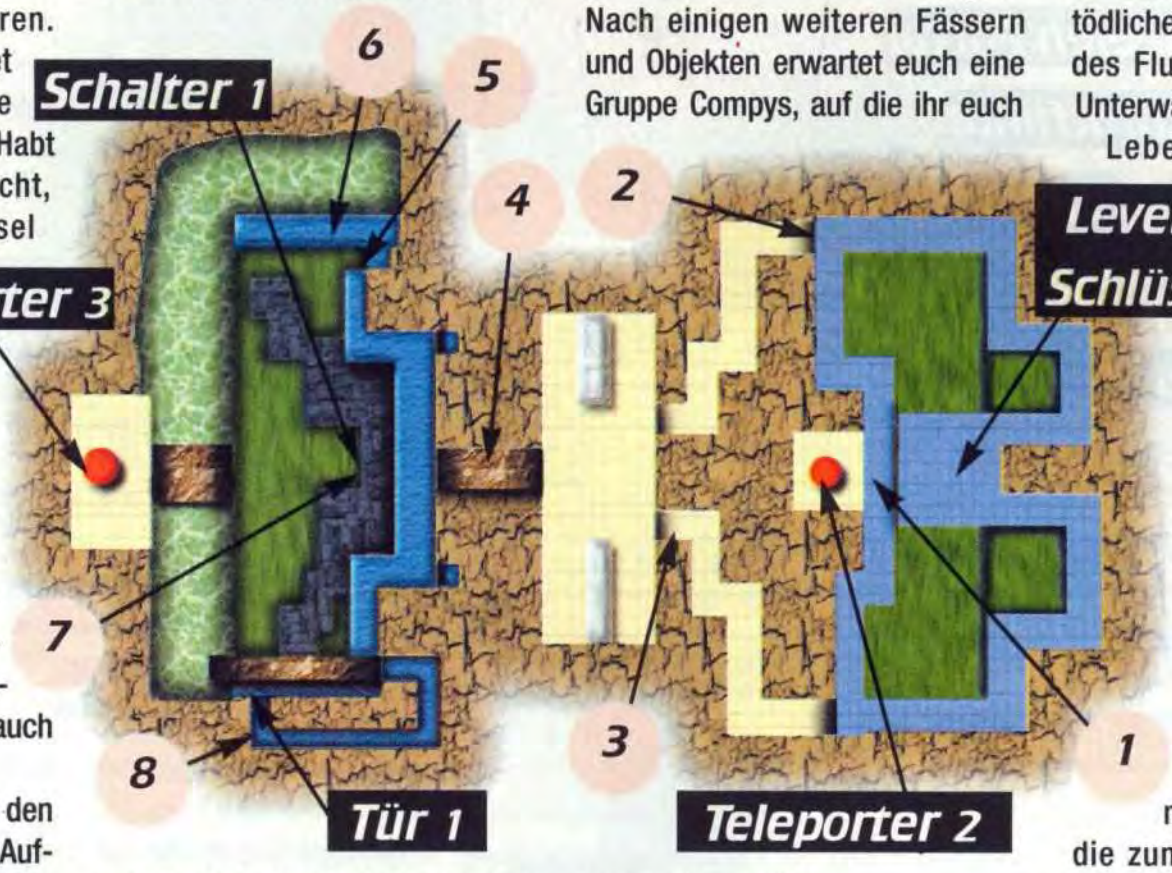
1. Erschießt den Endtrail, der auf der Plattform über euch steht. Laßt euch dann in die enge Straße fallen. Nun könnt ihr einen von zwei möglichen Wegen nehmen, die zu dem Level 4-Schlüssel führen. Folgt den Rampen und plättet alle Endtrails und Raptoiden, die euch in die Quere kommen. Habt ihr endlich die Spitze erreicht, krallt ihr euch den Schlüssel und kehrt nach unten zurück.

2. Habt ihr im ersten Gras-Abschnitt das Ende der Rampe erreicht, wendet ihr euch in die entgegengesetzte Richtung und folgt der Spur aus goldenen Lebenssymbolen in den verborgenen Tunnel. Auf der gegenüberliegenden Seite befinden sich weitere Lebenssymbole. Ihr solltet auch diese Route nicht verpassen.

3. Habt ihr die Raptoiden aus den Korridoren mit den goldenen Auffrischern weggeputzt und die Munition eingesammelt, rennt ihr zu der Stelle, an der die Tunnel in offenes Gelände münden. Vernichtet den Endtrail auf dem gegenüberliegenden Turm. Es existiert jeweils einer pro Tunnelausgang.

4. Schlachtet die Endtrails, damit die Brücke herabgelassen wird und ihr den Abgrund überqueren könnt. Beachtet, daß ein Raptoid auf euch zustürmt, sobald ihr die Brücke betretet. Widersteht ein weiteres Mal der Versuchung, den blauen Kreuzen hinterherzuhechten – es lohnt sich nicht.

5. Sprengt das Faß weg, um einen Geheimabschnitt freizulegen. Nach einigen weiteren Fässern und Objekten erwartet euch eine Gruppe Compys, auf die ihr euch vorbereiten solltet.



6. Kehrt an diesen Ort mit dem „Luft des Lebens"-Talisman zurück und springt in das ansonsten tödliche Wasser. Zu beiden Enden des Flusses stoßt ihr auf einen Unterwasser-Tunnel, in dem rote Lebenssymbole verborgen sind.

7. Zerstört das Faß, um einen Geheimraum mit einem Schalter zu öffnen. Aktiviert den Schalter und die zuvor verschlossene Tür schwingt auf.

8. Folgt dem Korridor und tötet den Endtrail an der Spitze. Habt ihr diesen beseitigt, könnt ihr auf der gegenüberliegenden Seite einen Schalter erkennen. Benutzt ihn und die Brücke, die zum Teleporter führt, senkt sich herab. Jetzt müßt ihr nur noch die Brücke erstürmen, die zwei Raptoiden zerlegen und in den Teleporter hüpfen.

Abschnitt 4

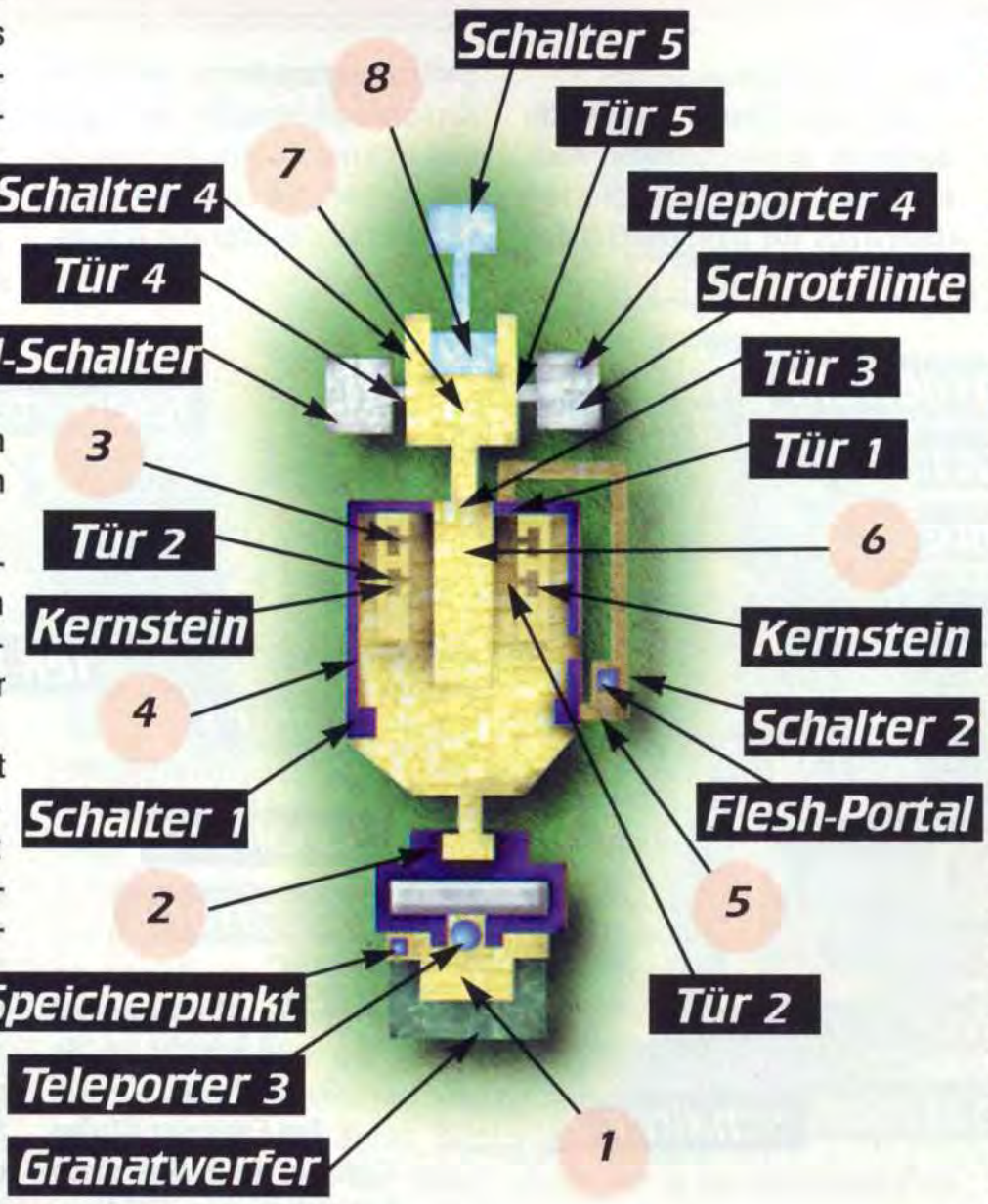
1. Laßt euch hier in das Wasser fallen, sofern ihr den „Atem des Lebens"-Talisman habt. Dort befinden sich viele rote Lebenssymbole und in der Mitte ein Granatwerfer. Habt ihr den Talisman nicht, speichert ab und geht einen der beiden Pfade nach oben.

2. Massakriert hier den Endtrail und erklimmt die Leiter. Wandert dann durch das Portal in den riesigen Hof, in dem schon ein Raptor eurer harrt.

3. Zu jeder Seite neben der Haupttreppe befindet sich am Ende ein kleiner Raum mit Lebensenergie-Symbolen. Tückisch nur, daß in jeder dieser Enklaven ein Raptor lauert.

4. Betätigt Schalter 1 und geht dann zur Tür 1. Erledigt den Endtrail und tretet durch diese. Folgt nun dem Korridor und zerschnitzelt die lästigen Spinnen entweder mit der Kriegsklinge oder mit der Handkralle.

5. Betätigt den Schalter neben dem Flesh-Portal und bewegt euch in den Haupthof. Wie ihr feststellen könnt, sind die Gitter, die euch zuvor daran gehindert haben, die zwei Kernsteine zu erreichen, nun verschwunden.



6. Setzt die Kernsteine in die zwei Mulden an den Seiten der Rampe ein. Sind beide eingerastet, öffnet sich die Tür am oberen Ende der Rampe. Die Schlüsselstücke müßt ihr in die diamantförmigen Einbuchtungen in den Steinquadern einpassen.

7. Drückt den Schalter, sobald die zwei Endtrails der Vergangenheit angehören. Geht dann durch die Tür und aktiviert den Portal-Schalter. Dies ermöglicht es euch, zu dem Flesh-Portal zurückzukehren und nach dem zweiten Teil des Atomsprengkopfes zu fahnden.

8. Habt ihr den zweiten Teil des Atomsprengkopfes in euren Tornister gesteckt, kehrt ihr in den Raum zurück, an dessen rückwärtiger Wand sich ein Pool befindet. Springt ins Wasser und taucht hinab. Hier gibt es eine Unterwasser-Passage, der ihr bis zum Ende folgen müßt. So gelangt ihr zum letzten Schalter, der die Tür zum Teleporter öffnet. Wenn ihr im trüben Wasser herumrudert, ist es hilfreich, die Karte zuzuschalten. So spart ihr Zeit.

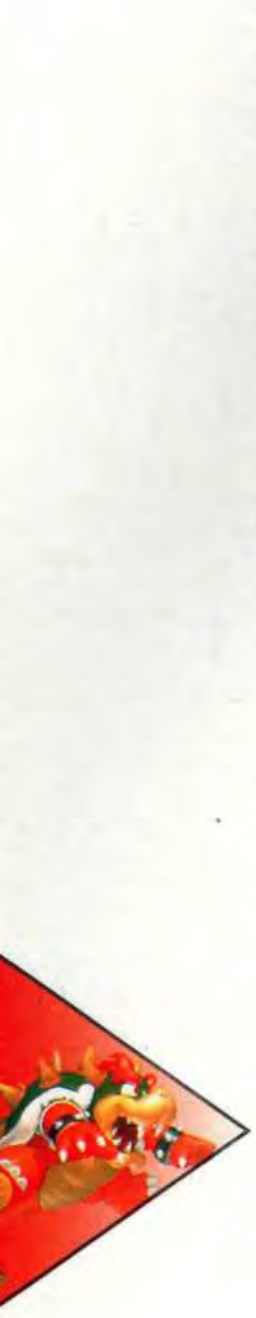
Abschnitt 5

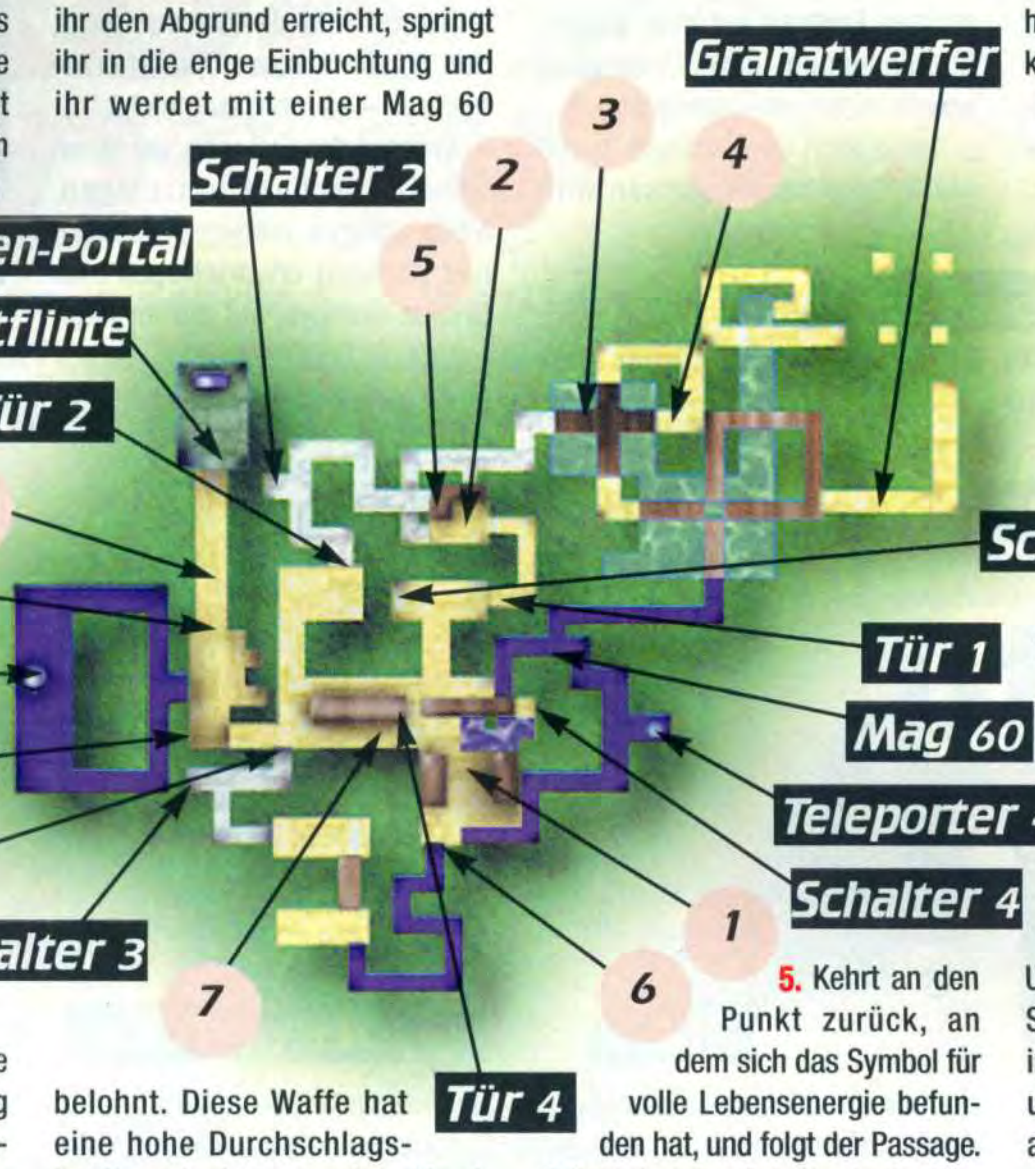
1. Rennt zu Beginn des Abschnittes in den Haupthof und vernichtet alle Endtrails. Ihr müßt ungefähr acht Wesen beseitigen. Ist der Bereich befriedet, geht ihr zu dem Schalter.

2. Erledigt die Compys in dem kleinen Hof und geht zu der Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Folgt dem Korridor und ihr gelangt auf den höherliegenden Abschnitt und könnt das Symbol für volle Lebensenergie einsammeln.

3. Zu Beginn der ersten Brücke befindet sich eine Talisman-Bodenplatte. Habt ihr die Talismane für den „Atem des Lebens" und den „Sprung des Glaubens", könnt ihr in die grüne Brühe eintauchen. Folgt dem Weg und ihr könnt einen Haufen Bonussymbole herausfischen. Außerdem erhaltet ihr dort einen Granatwerfer.

4. Passiert die Aneinanderreihung von Brücken und Tunnels. Habt ihr den Abgrund erreicht, springt ihr in die enge Einbuchtung und ihr werdet mit einer Mag 60 belohnt. Diese Waffe hat eine hohe Durchschlagskraft und einen großen Munitionsverbrauch. Zielt auf den Kopf und nahezu jeder Gegner bricht zusammen.





5. Kehrt an den Punkt zurück, an dem sich das Symbol für volle Lebensenergie befunden hat, und folgt der Passage. Drückt dort den Schalter in der Einbuchtung und Tür 2 öffnet sich.

6. Sprengt das Faß in der Ecke und folgt dem Korridor. Seid ihr an der hochgezogenen Zugbrücke angekommen, nehmt ihr den einzelnen Schalter aufs Korn und schießt darauf. Überquert die Brücke und durchlöchert den Raptoiden. Betätigt dann den Schalter, um die nächste Tür zu knacken.

7. Rennt an der Seite des goldenen Gebäudes entlang und überquert die Brücke. Hier findet ihr den nächsten Schalter, der die Tür in dem goldenen Gebäude aufspringen läßt. Dort ist der fünfte Schalter versteckt.

8. Lauft die Treppen hinunter und ihr steht vor dem ersten Seelen-Portal. Um es zu zerstören, haltet ihr entweder mit der Mag 60 oder der Schrotflinte drauf. Unangenehme Begleiterscheinung ist, daß sich hier Untote aus dem Boden erheben. Sucht die Stellen auf, an denen immer wieder Munition erscheint, um nicht auf die letzte Patrone angewiesen zu sein. Zielt solange auf das Portal, bis der erste Untote heranwankt. Nehmt euch jetzt die Schreckgestalt vor und attackiert dann wieder das Portal.

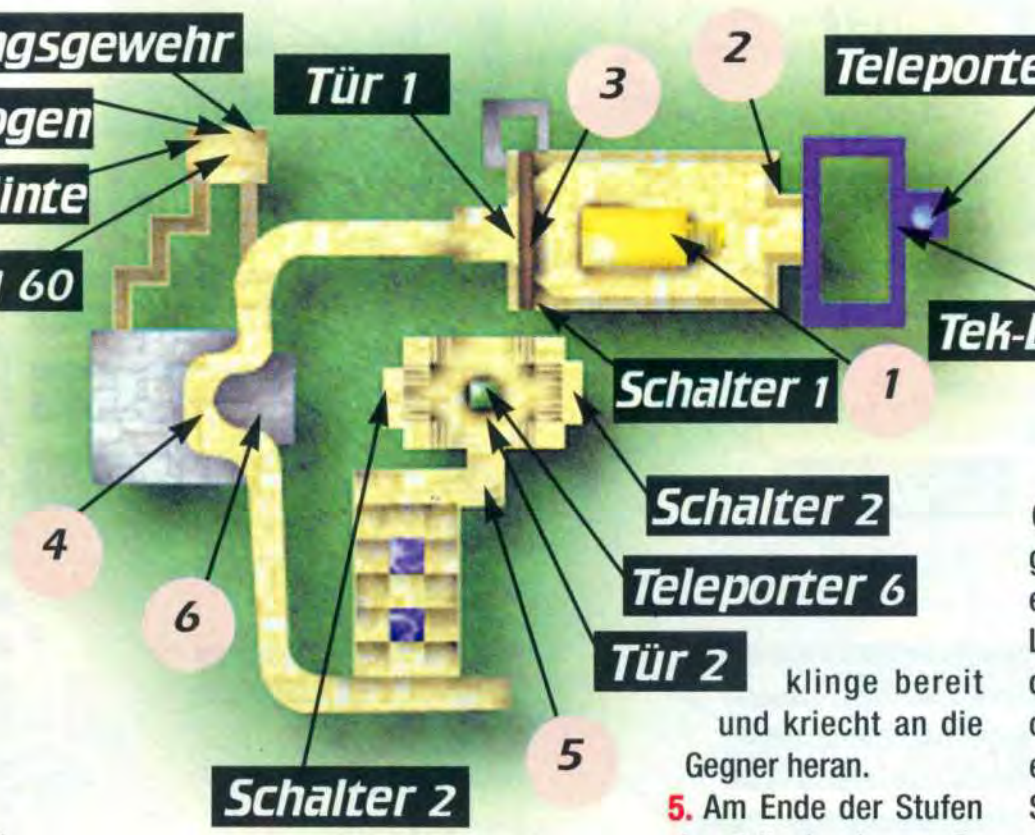
Abschnitt 6

1. Rennt nach unten in den Haupthof und dann hinauf zu dem Tempel, in dem sich ein Symbol für volle Lebensenergie und ein Raptor befinden. Zerschmettert den Raptor und schlachtet die zwei Endtrails.

2. Ist die Gegend feindfrei, kehrt ihr zu der Rampe zurück, die nach unten ins offene Gelände führt. Rennt die engen Pfade an der Seite entlang. Der linke Pfad führt euch zu einem Faß, dessen Sprengung eine Nische mit etwas Munition offenlegt. Der rechte führt in einen Korridor.

3. Überquert den dünnen, hölzernen Steg und betätigt den Schalter an dessen Ende. Laßt euch dann nach unten fallen und durchsiebt die beiden Raptoiden, die in der geöffneten Passage stehen.

4. Schleicht euch vorsichtig durch die trockengelegten Wasserstraßen und zerschmettert unterwegs die patrouillierenden Endtrails. Wenn ihr um die letzte Kurve biegt, rennt ihr unweigerlich in eine Compy-Versammlung. Haltet für diese Situation die Handkralle oder die Kriegsklinge bereit und kriecht an die Gegner heran.



5. Am Ende der Stufen gelangt ihr in eine große Springbrunnen-Sektion. Radiert rasch die zwei in der Nähe befindlichen Endtrails aus, bevor sie euch in Bedrängnis bringen können. Sucht dann nach den beiden Schaltern und aktiviert sie. Danach wird sich die Quelle in der Mitte nach oben bewegen und ein Teleporter darunter erscheinen.

6. Im siebten Abschnitt findet ihr eine Abkürzung, über die ihr an die Oberfläche und zu eurer vorhergehenden Position zurückgelangt. Hier erscheint ihr wieder an der Oberfläche. Nun müßt ihr den Sprung des Glaubens verwenden, um die gegenüberliegende Seite zu erreichen. Neben einem Berg von Lebensenergie-Symbolen gibt es dort auch ein Ultra-Energie-Zeichen. Steckt alles ein und begebt euch zu dem Faß in der Ecke. Schießt darauf und lauft durch die Lücke in der Wand in einen Geheimkorridor.

Abschnitt 7

1. Folgt dem Weg, bis ihr zu der Spur aus goldenen Lebensenergie-Symbolen kommt, die sich die Rampe hinabschlängelt. Vernichtet den Endtrail an deren Ende und springt ins Wasser. In diesem Abschnitt müßt ihr euch beeilen. Folgt auf dem Grund dem Korridor nach unten und wendet euch an der T-Kreuzung nach links. Folgt dieser Unterwasser-Passage und ihr erreicht den nächsten Ort. Wenn ihr die Schwester der Verzweiflung zu eben solcher gebracht habt, kehrt ihr an diese T-Verzweigung zurück und haltet euch rechts.

2. Betretet den Tempel, der nahe der Stelle liegt, an der ihr aus dem Wasser auftaucht. Hinter euch wird die Tür ins Schloß fallen. Nehmt euch das Symbol für die Ultra-Lebensenergie. Zerstört den Schalter in der Wand und bereitet euch darauf vor, daß ihr von einer Horde Leapers angefallen werdet.

Gleichzeitig krabbeln mehrere Spinnen die Wände hinunter.

3. Geht durch die nun geöffnete Tür und ihr gelangt an eine T-Kreuzung. Um in den Geheimabschnitt von Punkt 6 zurückzukehren, wendet ihr euch nach links und benutzt die Leiter. Beachtet, daß ihr dort erst weiterkommt, wenn ihr den „Sprung des Glaubens"-Talisman besitzt. Um mit der ersten Schwester der Verzweiflung zusammenzutreffen, haltet ihr euch an der T-Verzweigung rechts.

4. Folgt dem Korridor und schneidet die kleinen Spinnen in handgerechte Stücke.

5. Sobald ihr die Sackgasse erreicht habt, die durch das versperrte Portal gebildet wird, dreht ihr euch um und wartet, bis euch die Untoten anfallen. Setzt euch mit der Schrotflinte zur Wehr. Sind alle Angreifer beseitigt, öffnet sich das Tor. Folgt dem Weg und heizt dem Herrscher der Untoten mit der Mag 60 ein. Erklimmt nun die Leiter und folgt dem Korridor, bis ihr in die Kammer der Schwester der Verzweiflung fallt.

6. Rennt in der Kammer umher und zerfetzt alles, was sich bewegt. Schaut in jedem Fall hinter die Krypta, denn dort hat sich ein Herrscher der Untoten eingenistet. Wenn sich nichts mehr rührt, erscheint die Schwester der Verzweiflung. Diese bearbeitet ihr entweder mit der Schrotflinte und Explosivmunition oder mit der Mag 60.

7. Erhebt euch in dem großen Zimmer und springt auf die zentrale Plattform. Auf der gegenüberliegenden Seite müssen zwei Raptoiden umgenietet werden. Betätigt die vier viereckigen Schalter, die um die Hauptsäule herum angeordnet sind, und springt dann auf eine der beiden Ebenen, die zuvor von den Raptoiden besetzt waren. Klettert dann die Leiter hinauf und folgt dem Weg, der euch zu dem Teleporter führt.

Abschnitt 8

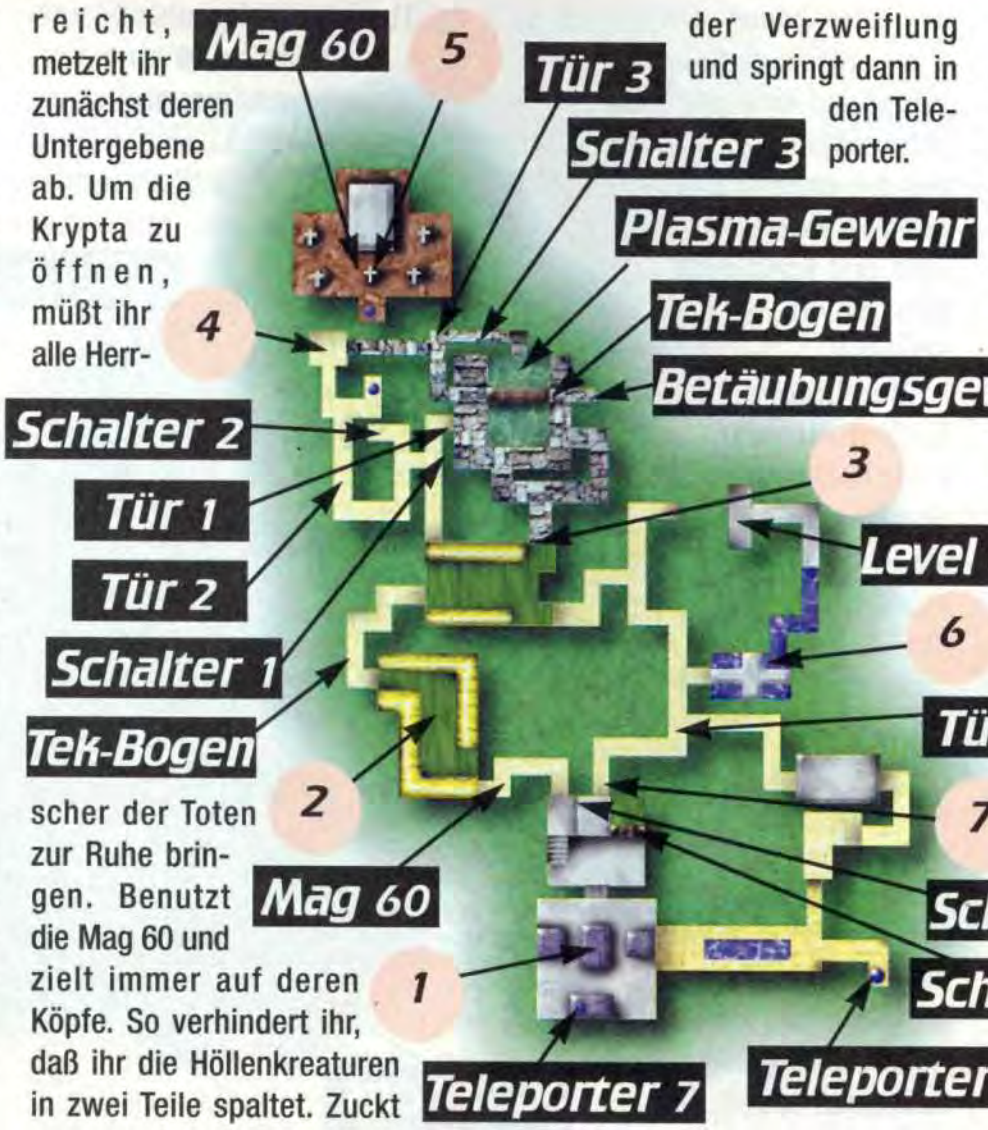
1. Erklimmt die Leiter zur Rechten und springt in den tiefer gelegenen Hof. Sammelt unterwegs die goldenen Lebensenergie-Symbole auf.

2. Benutzt die Leiter am Ende dieses Hofes, um auf das Dach zu steigen. An dessen Ende lagert eine Mag 60.

3. Bringt das Faß zur Detonation, um den Weg zur zweiten Schwester der Verzweiflung zu öffnen. Wendet euch an der T-Kreuzung nach rechts und schießt auf den Schalter an der gegenüberliegenden Wand. Springt dann in den daruntergelegenen Hof. Dort könnt ihr jetzt an der Wand mit dem Schalter in einen Tunnel einsteigen.

4. Bevor ihr den Teleporter zu der Schwester der Verzweiflung benutzt, nehmt ihr die linke Passage und folgt dem Tunnel. Überquert die Brücke und hebt das Dart-Gewehr auf. Springt auf die Plattform neben der Brücke und sammelt die Gegenstände ein.

5. Habt ihr den Friedhof der Schwester der Verzweiflung erreicht, metzelt ihr zunächst deren Untergebene ab. Um die Krypta zu öffnen, müßt ihr alle Herrscher der Toten zur Ruhe bringen. Benutzt die Mag 60 und zielt immer auf deren Köpfe. So verhindert ihr, daß ihr die Höllenkreaturen in zwei Teile spaltet. Zuckt keiner der Herrscher der Toten mehr, erledigt ihr die Schwester der Verzweiflung und springt dann in den Teleporter.



6. Springt in den entfernten Pool zur Linken und schwimmt durch die geheime Passage. Nach einiger Zeit gelangt ihr in einen Korridor, der zu einem Level 4-Schlüssel führt. Ist dieser in eurem Besitz, geht ihr auf eine Seite der Plattform und schaut nach unten. Dort sind rote Lebensenergie-Symbole verborgen. Springt hinunter, sammelt diese auf und hüpft dann in den Teleporter, der euch zu der Zentralposition zurücktransportiert. (Dies könnt ihr auf beiden Seiten der Plattform machen.)

7. Drückt Schalter 4 und geht durch Tür 4. Auf der gegenüberliegenden Seite wird das Knurren einiger Endtrails nur vom Zirpen der Compy-Gemeinde unterbrochen. Laßt die Kriegsklinge kreisen! Gegenüber dem Becken befindet sich eine „Sprung des Glaubens"-Platte, die zu einer großen Ansammlung von Lebensenergie-Symbolen führt.

Abschnitt 9

1. Überquert die Brücke und betretet den kleinen Hof, in dem euch schon eine Gruppe Endtrails entgegenlechzt. Macht sie nieder und betätigt den Teleporter-Schalter.

2. Rennt über die Brücke und springt in das schwarze Loch an deren Ende. Sobald ihr auf dem Boden aufkommt, packt ihr die Kriegsklinge aus und hackt damit auf die Spinnen ein, die euch bedrängen.

3. Lauft im Hof die Rampe hoch und erschießt den Endtrail, der sich auf halbem Weg zur Rechten aufhält. Ist dieser unschädlich gemacht, geht ihr durch die nun geöffnete Tür und hebt die Adlerfeder auf. Kehrt dann zu dem Tempel-Portal am Anfang zurück.

4. Sammelt den Level 4-Schlüssel auf und aktiviert den Schalter an der Rückseite des Raumes. Kehrt dann zu dem Seelen-Portal zurück, indem ihr euch nach links wendet und durch die Passage wandert.

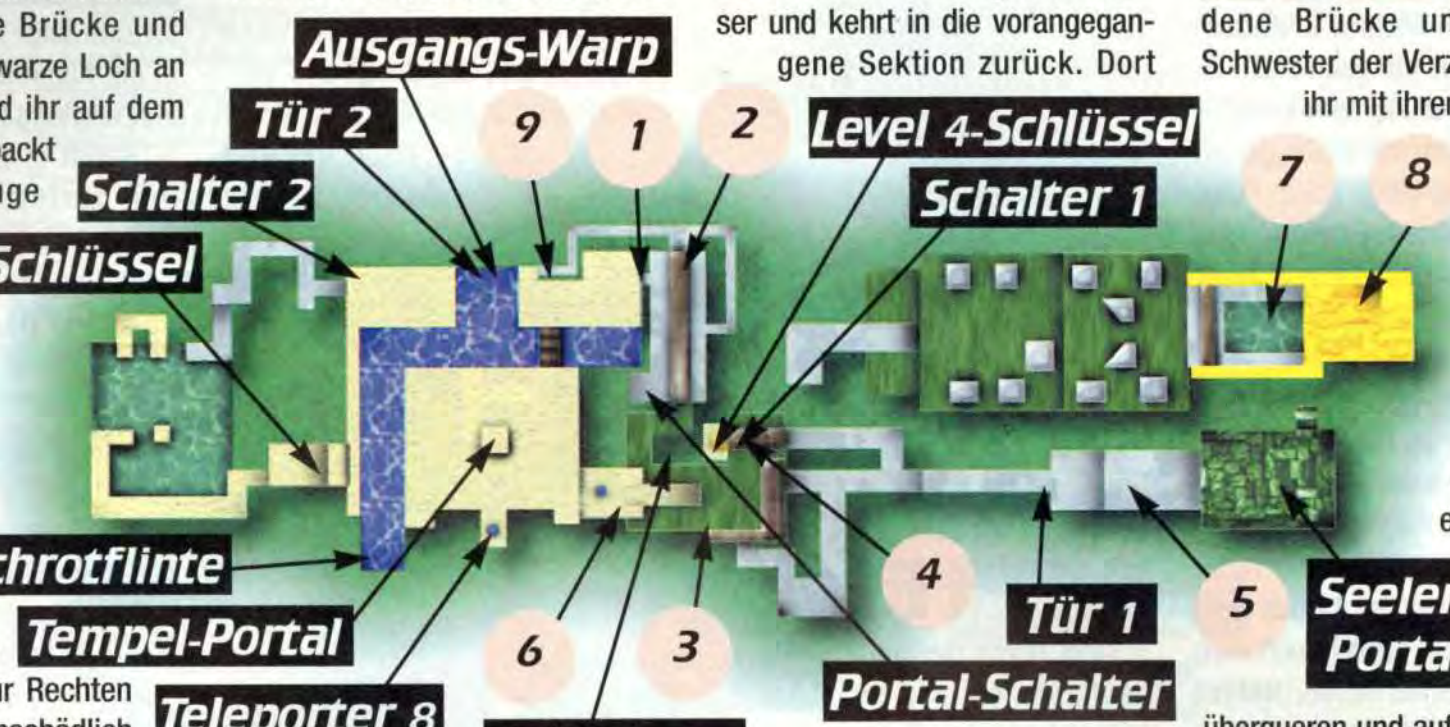
5. Betretet den Raum mit dem Seelen-Portal und vernichtet es mit der gleichen Taktik, mit der ihr das vorhergehende überwunden habt.

6. Kehrt zu der Rampe zurück, an der ihr die Adlerfeder gefunden habt, und benutzt den Teleporter. Arbeitet euch auf dem Friedhof voran, schickt die Herrscher der Toten endgültig ins Jenseits und öffnet die Krypten, in denen Schalter gedrückt werden müssen.

7. Betätigt die zwei Schalter in dem Raum mit dem grünen Wasser und kehrt in die vorangegangene Sektion zurück. Dort könnt ihr nun die zwei mittleren Krypten besuchen. Räuchert diese aus und nehmt die zwei Kernsteine auf. Kehrt dann in den Raum mit dem grünen Wasser zurück und setzt die Steine dort in die Löcher ein.

8. Geht nun über die neu entstandene Brücke und zeigt der Schwester der Verzweiflung, was ihr mit ihren zwei Freundinnen zuvor angestellt habt.

9. Springt hier von der Stelle, an der sich die goldenen Lebensenergie-Symbole befinden, ab, um das Wasser zu überqueren und auf der entfernten Plattform zu landen. Drückt dann den Schalter und schießt auf die Fässer, um den Geheimgang freizulegen, der zu dem Primagen-Schlüssel führt. Ihr braucht allerdings den „Sprung des Glaubens"- und den „Atem des Lebens"-Talisman, um diesen zu erreichen.



Level 3 - Die Todessümpfe: Abschnitt 1

1. Überquert die vor euch liegende Brücke, ohne dabei im tödlichen Wasser zu versinken. Die Atem des Lebens-Platte führt euch zu einer Menge goldener Lebensenergie-Symbole, die ihr an mehreren Stellen in dieser Region aufsammeln könnt. Sobald ihr die nächste Brücke erreicht, wird diese von einem Keulenkrieger zerstört. Seid darauf gefaßt!

2. Springt vorsichtig über die drei Plattformen und geht über die Holzbohlen-Brücke zur Rechten. Wenn ihr euch nach links wendet, kommt ihr zu vielen Bonus-Gegenständen.

3. Orientiert euch nach der Brücke nach rechts und erklimmt die Leiter. Dort befindet sich eine Mag 60, die jedoch von einem Schützen an der Spitze bewacht wird.

4. Geht bis an den Rand der Klippe und eröffnet das Feuer mit der Schrotflinten-Explosivmunition. So sprengt ihr die Wespennester samt Wespen weg. Ist die Lage bereinigt, springt ihr über den Abgrund und sammelt die roten Lebensenergie-Symbole ein.

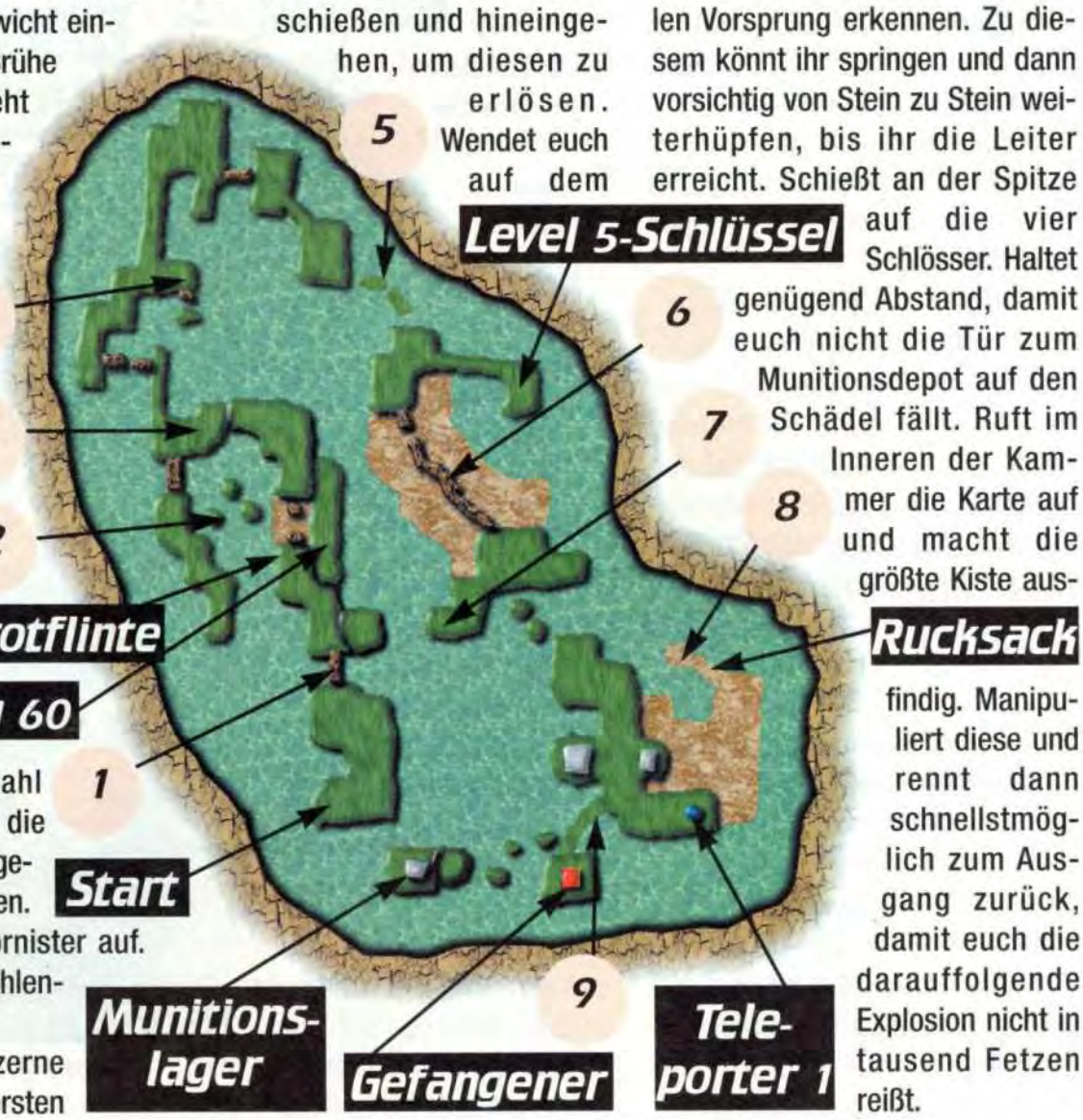
5. Haltet euch nicht zu lange auf den schwebenden Bohlen auf, da diese unter eurem Gewicht einsinken und ihr in der Brühe untergehen könnt. Geht auf der gegenüberliegenden Seite nach links und krallt euch den Level 5-Schlüssel.

6. Der braune Schleim ist zwar ungefährlich, aber ihr müßt auf die Höhlenwürmer achten, die vor euch in die Höhe springen.

7. Schießt hier auf den hängenden Käfig, um eine Vielzahl von Boni freizulegen, die hinunterfallen und eingesammelt werden können.

8. Nehmt hier den Tornister auf. Hütet euch vor den Höhlenwürmern.

9. Überquert die hölzerne Brücke, um zu dem ersten Gefangenen zu gelangen. Ihr müßt das Käfigschloß aufschießen und hineingehen, um diesen zu erlösen. Wendet euch auf dem Rückweg über die Brücke nach links und ihr könnt einen schmalen Vorsprung erkennen. Zu diesem könnt ihr springen und dann vorsichtig von Stein zu Stein weiterhüpfen, bis ihr die Leiter erreicht. Schießt an der Spitze auf die vier Schlösser. Haltet genügend Abstand, damit euch nicht die Tür zum Munitionsdepot auf den Schädel fällt. Ruft im Inneren der Kammer die Karte auf und macht die größte Kiste ausfindig. Manipuliert diese und rennt dann schnellstmöglich zum Ausgang zurück, damit euch die darauffolgende Explosion nicht in tausend Fetzen reißt.



Abschnitt 2

1. Kümmert euch nicht um den Schredder über eurem Kopf. Derzeit könnt ihr ihn nicht erreichen. Wandert zunächst über die schwimmenden Bohlen und wendet euch nach links, wo Munition aufgenommen werden kann.

2. Bewegt euch langsam nach vorne und benutzt den Tek-Bogen, um das große Monster aus dem Turm vor euch herauszuschießen.

3. Springt hier auf die Gras-Rampe und folgt dem Weg, bis ihr den ersten Speicherpunkt erreicht. Achtet auf die Schützen, die in dieser Gegend ihre Wachrunden drehen.

4. Wenn ihr rechts am Speicherpunkt vorbeigeht, kommt ihr zu

einem Wespennest, das ihr mit der Explosivmunition einäschert. Mit der Schrotflinte solltet ihr zudem alle herumschwirrenden Wespen aufmischen. Hinter dieser Stelle findet ihr den ersten Level 5-Schlüssel.

5. Erledigt hier den Schützen und geht dort an den Rand der Plattform, wo sich das rote Lebensenergie-Symbol befindet. Jetzt könnt ihr nach oben springen und den Schredder, den ihr zuvor gesehen habt, in eure Waffen-Leiste eingruppieren.

6. Von dieser Stelle aus könnt ihr einen Granatwerfer sehen, der

sich auf der anderen Seite des tödlichen Wassers befindet. Direkte Versuche sind zwecklos, da ihr es von hier aus nicht schaffen könnt. Es handelt sich um einen anderen Level-Abschnitt, den ihr nur von diesem Punkt aus sehen könnt.

7. Seid ihr an dieser Stelle angelangt, wird ein Juggernaut-Monster durch die Wand brechen. Zielt auf dessen Bauch, um seine Rüstung zu umgehen, und benutzt den Schredder oder die Schrotflinte mit Explosivmunition. Der Teleporter befindet sich in dem Loch, das das Monster beim Erscheinen verursacht hat. Sollte eure Kraft zur Neige gehen, rennt ihr auf die rechte Seite des großen Gebäudes und schnappt euch das Symbol für volle Lebensenergie.

Abschnitt 3

1. Und wieder eine „Atem des Lebens"-Bodenplatte. Diese führt zu derselben Stelle wie die nächste.

2. Bewegt euch vorsichtig über die rutschige Brücke, damit ihr nicht als Moorleiche endet. Wenn ihr die Wand hinter euch gelassen habt, laßt ihr euch von der Brücke fallen. Nun landet ihr im Schlamm, in dem sich massig Munition befindet.

3. Betretet langsam das erste Gebäude. Um die Ecke wartet schon ein Keulenkrieger auf euch.

4. Habt ihr den „Atem des Lebens"-Talisman, kehrt ihr hier zu der entsprechenden Platte zurück und klettert über die Leiter nach unten. Springt an deren Fuß in die grüne Soße. Schwimmt entgegen dem Strom nach rechts bis zum Ende des Areals. Taucht dann unter und macht den Unterwasser-Tunnel ausfindig. Am Ende des Tunnels kommt ihr zu einer Insel, auf der einige Pur-Linns herumrennen. Tötet sie alle und schnappt euch den Primagen-Schlüssel, bevor ihr zurückschwimmt.

5. Setzt euren Tek-Bogen ein, um den Schützen in dem Wachturm zu erledigen. Rückt dann über die hölzerne Brücke in den nächsten Abschnitt vor. Während ihr euch auf den hölzernen Stegen vorantastet, müßt ihr auf die Keulenkrieger achten, die blitzartig vor euch auftauchen.

6. Dreht euch an dem Teleporter nach rechts und vernichtet die zwei Schützen. Betätigt dann den Schalter an der rückwärtigen Wand und geht über die hölzernen Stege zurück.

7. Erklimmt die Leiter, die auf den Turm führt, auf dem ihr zuvor den Schützen erledigt habt. Wendet euch an der Spitze nach rechts und springt auf das Dach, das unter euch liegt.

8. Steckt hier alle roten Lebensenergie-Symbole ein und benutzt die Holzbohle, um in den nächsten Abschnitt überzusetzen. Erlegt zunächst den lästigen Raptor mit der Schrotflinte, bevor ihr euch nach unten fallen laßt. Geht dort durch das Flesh-Portal, um den dritten Teil des Atomsprengkopfes zu ergattern.

Abschnitt 4

1. Bezwingt zu Beginn den Keulenkrieger und lauft über den Steg. Auf halbem Weg müßt ihr einen Schützen niederstrecken. Ihr solltet daher die Mag 60 griffbereit haben.

2. Klettert am Ende des Steges die Leiter nach oben zu dem Wachturm. Dreht euch auf dessen Spitze nach links und springt in das Gebiet hinter der Mauer, wo sich das Rucksack-Upgrade befindet. Dreht euch um und erklimmt die Leiter, um wieder auf die andere Seite zu gelangen.

3. Kehrt zum Startpunkt dieses Abschnittes zurück und nehmt den zerbrochenen Steinweg, um zu einem weiteren Wachturm zu gelangen. Benutzt die Leiter, um auf diesen zu steigen, und überquert die Holzbohle, die eine Brücke formt. Dort wartet schon ein Keulenkrieger auf euch.

4. Benutzt eure Pistole, um die Schlösser von der Tür zu schießen. Haltet Abstand, um zu verhindern, daß ihr unter dieser begraben werdet. Habt ihr das Munitionsdepot gesprengt, müßt ihr auf dessen Rückseite rennen, wo sich viele versteckte Lebensenergie-Symbole befinden.

5. Kehrt nach der Sabotageaktion zu dem ersten Wachturm zurück, von dem aus ihr zu dem Rucksack gesprungen seid, und haltet euch rechts. Folgt der Spur aus goldenen Lebensenergie-Symbolen und tretet an den Rand der Plattform. Vor euch könnt ihr nun einen schwebenden Steg sehen. Zur Rechten befindet sich ein Baum, in den ihr einen Flare nieten könnt, um die Umgebung auszuleuchten.

6. Springt an die Leiter des Turmes und klettert nach oben. Nun könnt ihr euch nach rechts wenden und über die Wand hüpfen. An der Spitze lauert ein Schütze, dem ihr die entsprechende Beachtung schenken solltet, bevor er euch mit einem Kugelhagel belegt.

7. Geht an der Seite des Gebäudes abwärts und ihr findet ein versteckt

tes Plasma-Gewehr mit einer Scharfschützen-Zieloptik. Außerdem gibt es eine Menge roter Lebensenergie-Symbole mitzunehmen.

8. Hechtet im Gebäude in den Teleporter. Dieser versetzt euch auf die Brücke über dem Munitionsdepot, das ihr zuvor pulverisiert habt.

9. Benutzt die Zieloptik des Plasma-Gewehres, um die Wachen auf der Brücke und den Wachtürmen auszuschalten. Ihr müßt euch langsam vorwärts bewegen, damit ihr die Feinde nicht alarmiert.

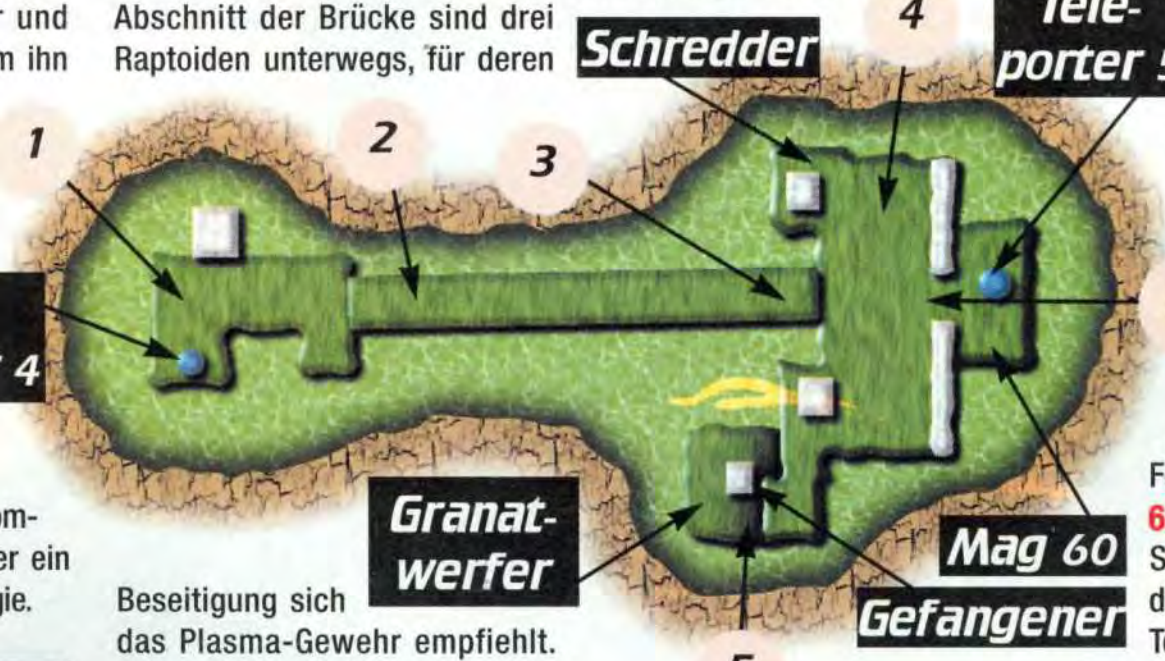
10. Springt dort auf die gegenüberliegende Seite, wo sich der Pfad aus goldenen Lebensenergie-Symbolen befindet. Sammelt das zweite Plasma-Gewehr auf, um euren Munitionsvorrat aufzubessern. Achtet auf den Juggernaut, der durch die Wand stößt. Gegen diese Ungetüme ist das Plasma-Gewehr nicht sehr effektiv. Vertraut daher lieber auf die Schrotflinte oder das Mag 60. Wendet euch nach links und speichert euer Spiel, bevor ihr den Teleporter benutzt.

Abschnitt 5

1. Rückt vom Startpunkt dieses Abschnittes vor und dreht euch so, daß ihr dem Turm gegenübersteht. Wählt das Plasma-Gewehr und nutzt die Zieleinrichtung, um ihn zu perforieren, bevor er euch bemerkt. Wagt euch an dieser Stelle nicht zu weit nach vorne, denn ein Keulenkrieger wartet nur darauf, vor euch aus dem Boden zu zischen. Ist dieser ausgeschaltet, springt ihr in das Loch, aus dem er herausgekommen ist, und freut euch über ein Symbol für volle Lebensenergie.

2. Überquert vorsichtig die Brücke und meuchelt alle Feinde, die euch anfallen. Im ersten Abschnitt der Brücke sind drei Raptoiden unterwegs, für deren Beseitigung sich das Plasma-Gewehr empfiehlt. Dann müßt ihr eine Gruppe Schützen bearbeiten und schließlich eine Horde Keulenkrieger abfertigen. Schließlich prallt ihr mit einem einzelnen Juggernaut zusammen.

3. Haltet am Ende der Brücke an und benutzt das spezielle Plasma-Gewehr, um die zwei Giganten zu fällen, die die Tür am Ende bewachen. Könner erledigen diese Spezies mit einem einzigen Schuß, der auf eines der roten, dreieckigen Triefaugen gezielt werden muß.



4. Packt den Schredder hinter der linken Hütte ein. Diese ist von roten Lebensenergie-Symbolen umringt.

5. Klettert hier die Leiter nach unten. An deren Fuß befindet sich ein Gefangener, der von einem Schützen bewacht wird. Ist er befreit, sammelt ihr alle roten Lebensenergie-Symbole und den Granatwerfer ein. (Das ist eben jener, den ihr in Abschnitt 2 nur aus der Ferne sehen konntet.)

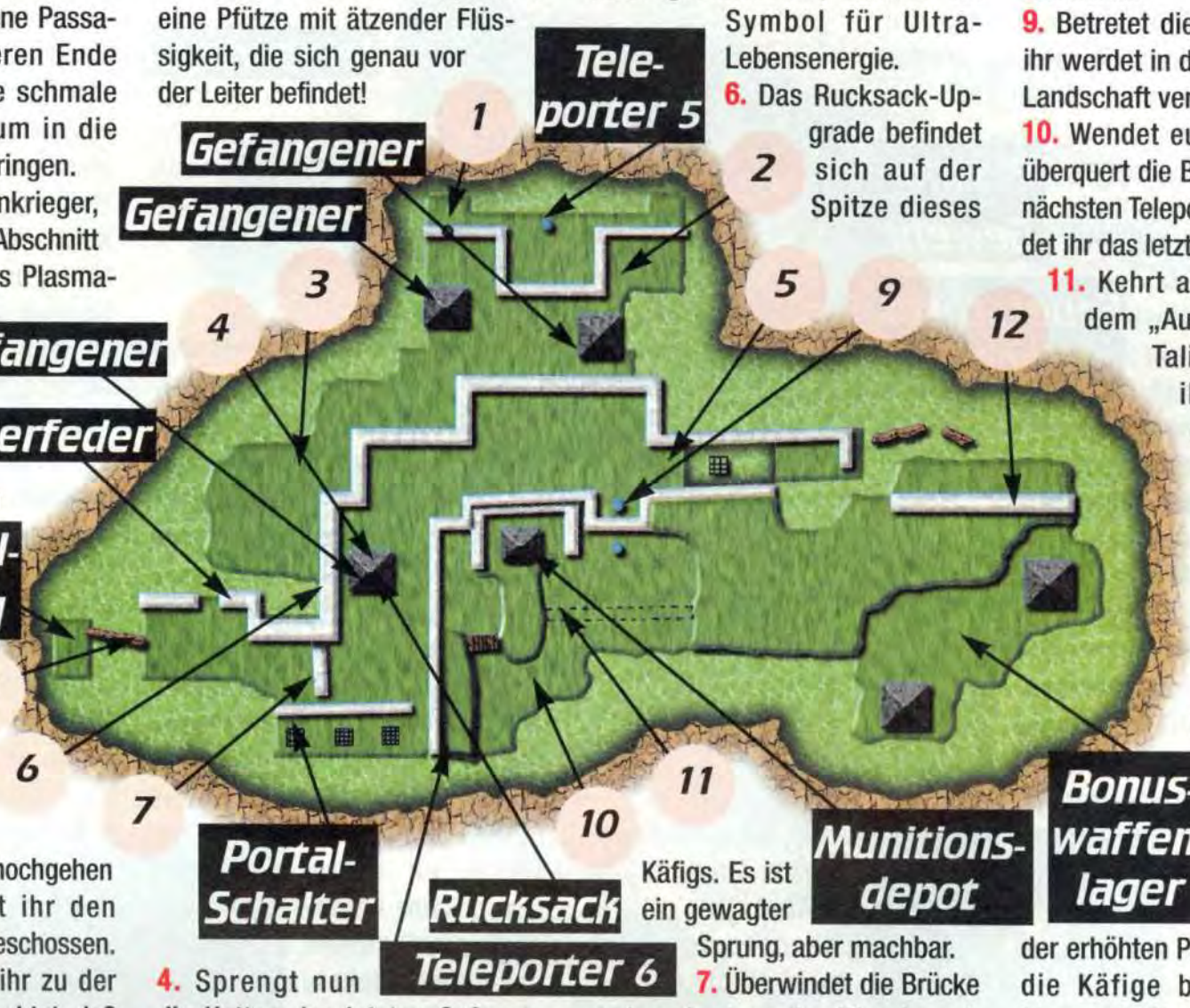
6. Betretet das Hinterzimmer. Schnappt euch noch rasch die Mag 60, bevor ihr in den Teleporter verschwindet.

Abschnitt 6

1. Haltet euch rechts, sobald ihr den Teleporter verlaßt, und ihr stoßt auf eine verborgene Passage. Duckt euch an deren Ende und krabbelt durch die schmale Lücke in der Wand, um in die nächste Sektion vorzudringen.

2. Erschießt den Keulenkrieger, wenn ihr den nächsten Abschnitt betretet. Setzt dann das Plasma-Gewehr ein, um den Juggernaut, der neben dem purpurfarbenen Banner steht, zu entsorgen. Außerdem befindet sich um die Kurve noch ein Schütze, den ihr zerfetzen müßt, bevor ihr die zwei Gefangenen befreien könnt.

3. Um das Wespennest hochgehen zu lassen, verwendet ihr den Schredder mit Explosivgeschossen. Ist die Luft rein, rennt ihr zu der Leiter an der Wand. Beachtet, daß ihr springen müßt, um diese zu erreichen. Ansonsten tappt ihr in eine Pfütze mit ätzender Flüssigkeit, die sich genau vor der Leiter befindet!



4. Sprengt nun die Ketten des letzten Gefangenen, um euren ersten Auftrag zu erfüllen.

5. Klettert hier die Leiter nach oben und ihr findet euch an der Spitze der Mauer wieder. Zur Rechten liegt ein regenerativer Munitionspunkt. Füllt eure Magazintaschen und spaziert dann auf der Mauer nach links. Auf dem Dach eines Käfigs, den ihr zuvor schon geöffnet habt, findet ihr ein Symbol für Ultra-Lebensenergie.

6. Das Rucksack-Upgrade befindet sich auf der Spitze dieses Käfigs. Es ist ein gewagter Sprung, aber machbar.

7. Überwindet die Brücke und springt an der Wand nach oben, um den Tempel-Schalter aufzuspüren. Von der Spitze dieser Mauer könnt ihr die drei Käfige abschießen, die mit roten Lebensenergie-Symbolen gefüllt sind.

8. Sammelt die Adlerfeder ein und laßt euch von der Mauer fallen. Springt auf die gegenüberliegende Mauer und überquert die Holzbohle, um das Tempel-Portal zu erreichen.

9. Betretet diesen Teleporter und ihr werdet in die zweite Hälfte der Landschaft versetzt.

10. Wendet euch nach links und überquert die Brücke, bevor ihr den nächsten Teleporter betretet. So findet ihr das letzte Munitionsdepot.

11. Kehrt an diese Stelle mit dem „Auge der Wahrheit"-Talisman zurück und ihr könnt eine geheime Plattform benutzen. Die Belohnung setzt sich aus den folgenden Waffen zusammen: ein Gefrierkanone, eine Feuersturm-Kanone, ein Granatwerfer, eine Minen-Verlegsystem und ein Flammenwerfer.

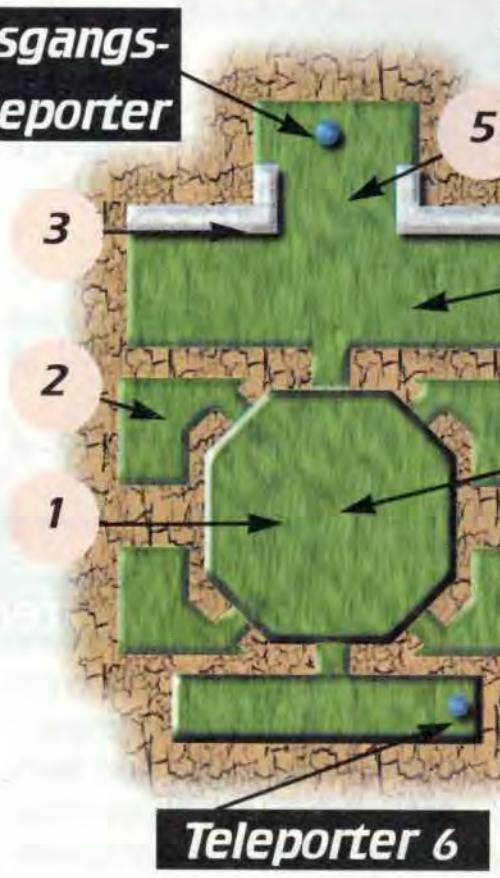
12. Springt von der erhöhten Position, auf der sich die Käfige befinden, auf die Mauer. Laßt euch dann auf der anderen Seite hinunterfallen. Rennt den steilen Steg nach unten und überwindet dann das schwebende Holzstück. Nun könnt ihr das Schloß von dem Käfig abschießen, der über dem verseuchten Wasser baumelt. Springt hinein und greift eure Beute – den Skorpion-Raketenwerfer – ab.

Abschnitt 7

1. Wenn ihr den hexagonalen Raum betretet, seht ihr den Level 5-Schlüssel vor euch. Bevor ihr diesen berührt, solltet ihr die Schrotflinte auspacken und die um den Schlüssel gruppierte Munition aufnehmen. Sobald ihr den Schlüssel anfaßt, öffnen sich die vier Türen, die euch umgeben. Und aus jeder springt ein hungriger Raptor. Bewegt euch seitwärts und in Kreisen durch den Raum und laßt so lange die Waffen sprechen, bis sich die Bedrohung erledigt hat.

2. Es lohnt sich, jede der Raptoren-Kammern zu untersuchen, da dort Munition und Lebensenergie eingelagert sind.

3. Bevor ihr in den nächsten Abschnitt prescht, solltet ihr das Plasma-Gewehr oder den Tek-Bogen auswählen und euch damit die zwei Juggernauten vorknöpfen, die zu beiden Seiten des vor euch liegenden Tores postiert sind. Solltet ihr diesen Raum betreten, ohne vorher ausgemistet zu haben, werden sie auf euch aufmerksam und eröffnen das Feuer. Dadurch würdet ihr das Überraschungsmoment verlieren.



4. Just um die Ecke steht ein weiterer Riese, der auf euch wartet. Stürmt in den Raum, zieht euch in den Schlüsselraum zurück und macht ihn nieder, während er euch verfolgt.

5. Ist die Situation bereinigt, rennt ihr nach vorne und springt in den Ausgangs-Teleporter. Für die Verteidigung des Totems empfiehlt sich die mit Explosivmunition durchgeladene Schrotflinte, mit der ihr die Schützen niedermäht. Der Schredder zeigt ebenfalls eine nachhaltige Wirkung. Die Juggernauts solltet ihr hingegen mit der Mag 60 würdigen.

Level 4 - Der Schlupfwinkel der Blinden - Abschnitt 1

1. In dem zweiten Höhlenabschnitt mit dem wasserbedeckten Boden könnt ihr zur Rechten einen Balken erkennen. Erklimmt diesen, um ein Symbol für volle Lebensenergie zu erhaschen.

2. Kehrt hierher zurück, sobald ihr den Flüster-Talisman in eurem Arsenal habt, und tretet auf die Bodenplatte. Vollführt auf der nächsten Ebene einen Schritt seitlich nach rechts oder links und springt nach oben auf die untere Plattform, um die dritte Bodenplatte zu meiden.

3. Laßt euch in der nächsten Umgebung nach unten in eines der Löcher fallen und richtet ein Blutbad unter den Wächtern und Kriegern an. Falls es zu dunkel sein sollte, greift ihr auf die Flare-Pistole zurück. In der Ecke findet ihr einen dunklen Tunnel. Drückt an dessen Ende den Schalter 1. Dadurch wird die Tür zu dem Kernstein geöffnet, der es euch wiederum ermöglicht, die Tür 2 zu passieren. Vernichtet auf der gegenüberliegenden

Seite die Höhlenspinnen und nehmt das Symbol für Ultra-Lebensenergie an euch. Hüpft dann in den Teleporter, um den Primagen-Schlüssel abzugreifen.

4. Laßt euch in das große Loch fallen, nachdem ihr euch nach rechts gewendet habt. Ihr werdet in eine tiefergelegene Kaverne fallen, die von Wasserfällen umgeben ist.

5. Lauft in diesen Durchgang und wütet unter dem Raptoiden und dem Endtrail, die einen Hinterhalt für euch gelegt haben.

6. Die Pflöcke in der Wand, an denen sich goldene Lebensenergie-Symbole nach oben ranken, sind tatsächlich Leitern. Diese sind häufig schwer zu erkennen, aber umso wichtiger für euer Vorankommen. Ihr müßt also die Augen offenhalten! Dreht euch an der Spitze um und betrachtet die Strecke, die ihr geklettert seid. Wenn ihr nach unten schaut, könnt ihr einen Felsen in der Mitte der Kammer erspähen. Springt auf dessen Spitze und dann zu den Pflöcken in der gegenüberliegenden Wand. Wenn ihr euch an diesen hochzieht, führt euch das zu einem weiteren Plasma-Gewehr.

7. Sucht nach dem Tunnel in der Wand am Ende des seichten Wassers und betretet diesen. Eine Spur aus goldenen Lebensenergie-Symbolen weist euch den Weg. Am Ende der Passage kommt ihr zu einem Loch, durch das ihr nach unten springt. Der Gang zur Linken ist der Ort, an den ihr transportiert werdet, wenn ihr in den Teleporter am Anfang des nächsten Abschnittes geht.

Abschnitt 2

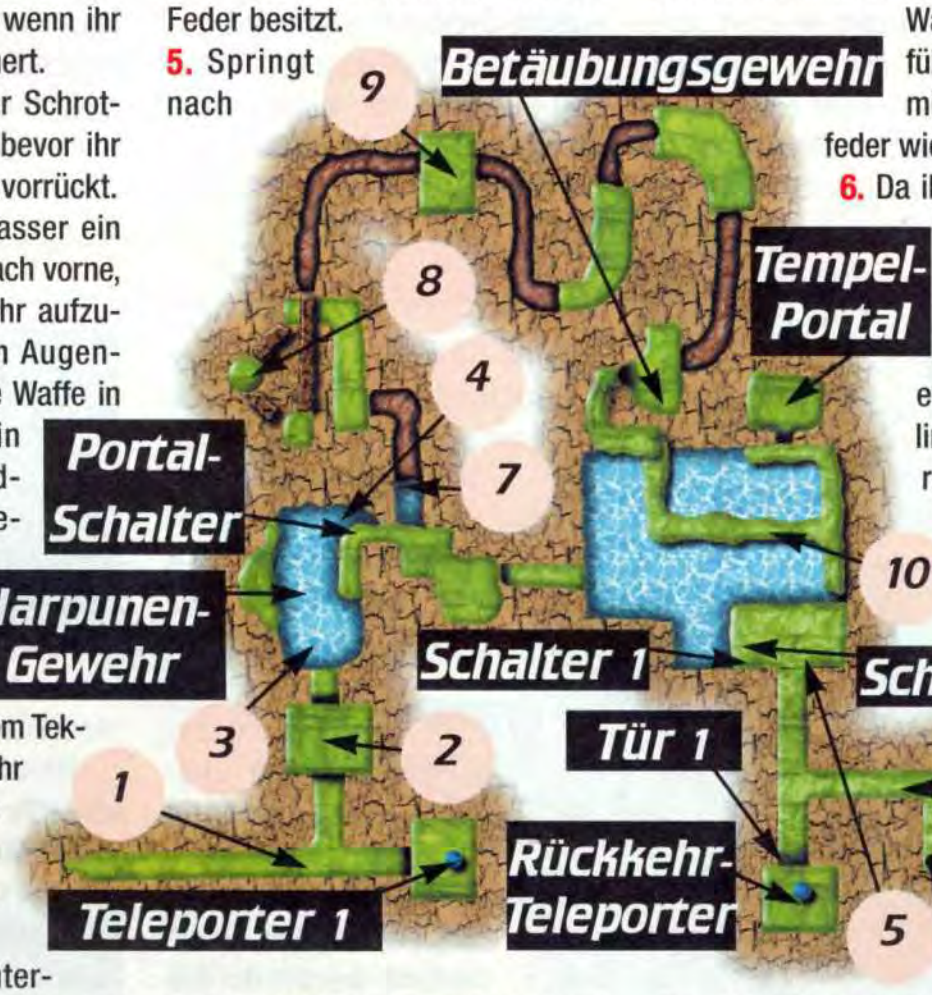
1. Wendet euch am Ende des langen Sturzes nach links, wenn ihr euch dem Teleporter nähert.

2. Faßt hier Munition für Schrotflinte und Pistole nach, bevor ihr in den nächsten Bereich vorrückt.

3. Taucht hier in das Wasser ein und schwimmt schnell nach vorne, um das Harpunen-Gewehr aufzunehmen. Genau in dem Augenblick, in dem diese neue Waffe in Reichweite ist, wird ein Leaper auf euch zupaddeln und euch die Gelegenheit bieten, euer neues Spielzeug gleich einmal auszuprobieren. Wie schon vom Bogen und vom Tek-Bogen gewohnt, könnt ihr auch die Harpunen aus euren durchbohrten Opfern herausziehen und wiederverwenden.

4. Schwimmt in die Unterwasser-Passage am Ende, um den Schalter für das Tempel-Portal ausfindig zu machen. In diesem Bereich gibt es noch einen weiteren Tunnel, der euch zu dem Tempel-Portal führt. Kehrt daher hierher zurück, sobald ihr die Feder besitzt.

5. Springt nach unten ins Wasser und krault zu der Plattform, auf der ein Endtrail auf euch wartet. Betätigt Schalter 1 und es öffnet sich Tür 1 am oberen Ende der Leiter. Diese wiederum erlaubt es euch, zu der hohen Röhre zurückzukehren, die in das Wasser hinabführt, wenn ihr mit der Adlerfeder wiederkehrt.



6. Da ihr die Adlerfeder derzeit noch nicht habt, wendet ihr euch nach links am oberen Absatz der Leiter und laßt euch in das zweite Loch fallen, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen.

7. Wenn ihr die Adlerfeder habt, kehrt ihr zu der Wasserstelle zurück, in der ihr das Harpunen-Gewehr aufgenommen habt, und folgt dann dem Unterwasser-Tunnel.

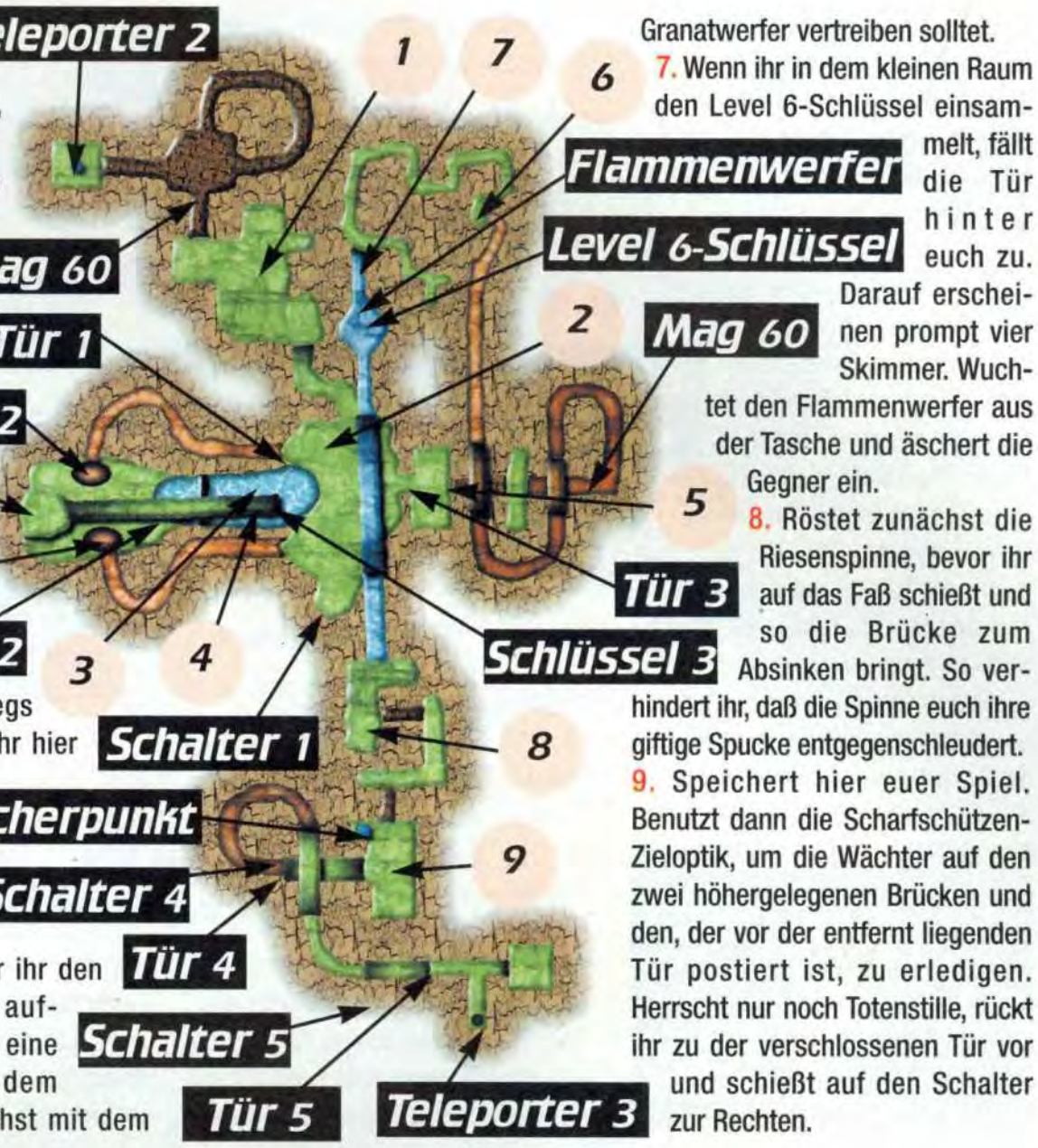
8. Ihr müßt die Vorsprünge am Ende des Durchgangs vorsichtig passieren und die hölzernen Brücken nutzen, um die Hauptsäule zu überwinden. Nach der zweiten Holzbohlen-Brücke müßt ihr an die Pflöcke springen und an die Spitze der Säule klettern.

9. Laßt euch in den tiefen Abgrund fallen und folgt dem Tunnel, bis ihr zu den Höhlenspinnen kommt. Um diesen Arachniden den Garaus zu machen, sind der Schredder oder die Kriegsklinge bestens geeignet.

10. Nach weiteren Durchgängen, Spinnen, Raptoiden und Wächtern gelangt ihr zu einem Pfad über dem Wasser, in dem ihr zuvor schon geschwommen seid. Folgt diesem Weg und ihr erreicht das Tempel-Portal.

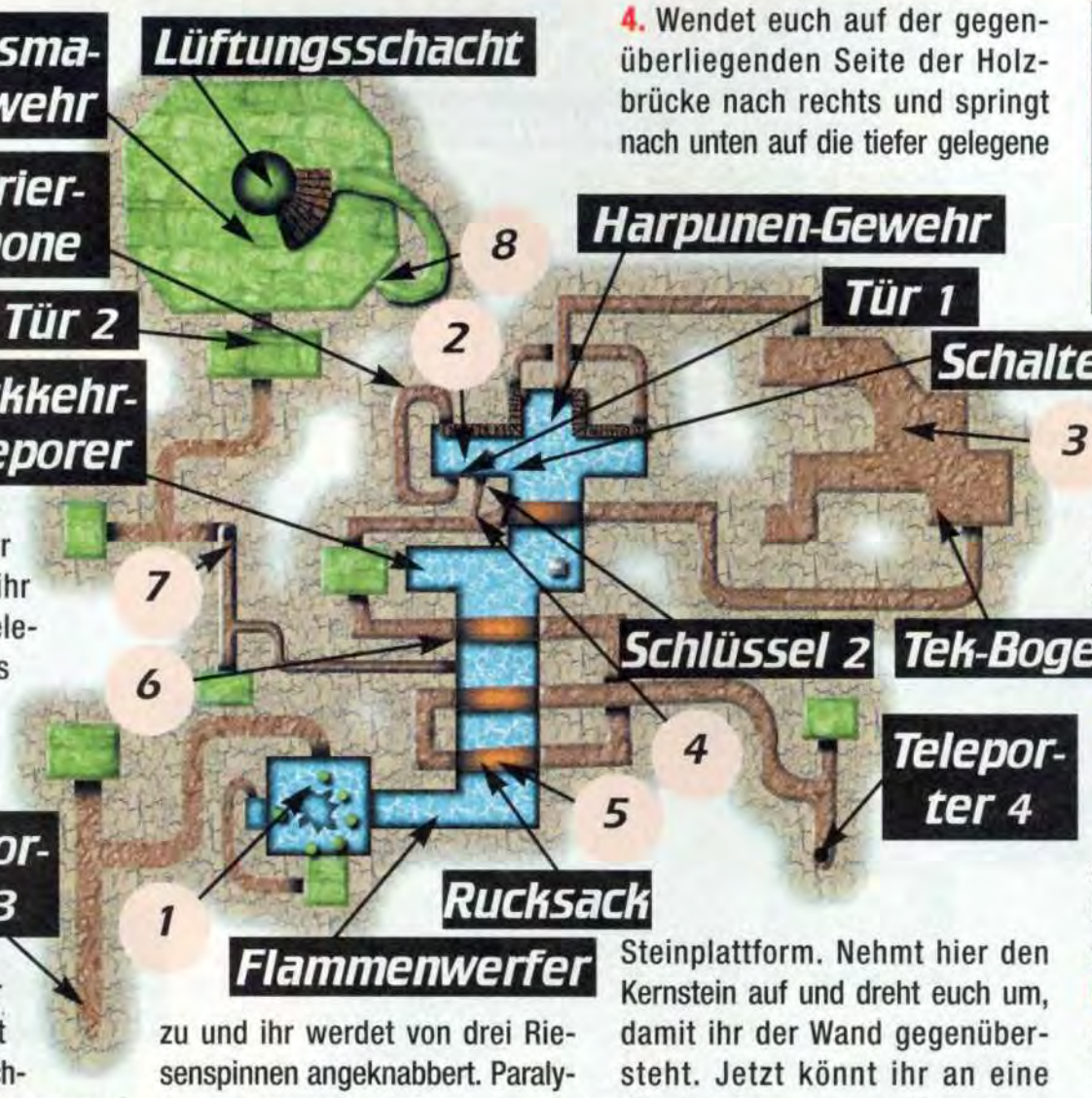
Abschnitt 3

1. Begebt euch in das freie Feld und eine Riesenspinne wird sich vor euren Augen abseilen. Um diese zu besiegen, müßt ihr eine starke Waffe wählen und erbarmungslos draufhalten. Weicht mit seitlichen Schritten nach rechts und links ihrem giftigen Auswurf aus. Ist die Todesstarre eingetreten, verschwindet ihr durch die neu geöffnete Tür.
2. Vernichtet im nächsten Abschnitt alle Höhlenspinnen und die zwei Endtrails, bevor ihr den Schalter 1 drückt. Dadurch werden die zwei Türen zu beiden Seiten des Wassers geöffnet. Betretet beide Passagen und schaut jeweils an deren Ende nach oben. Über euch seht ihr Schalter an der Decke, die ihr mit Schüssen aktivieren könnt. Kehrt dann zum Anfang des Wassers zurück.
3. Schwimmt durch das Wasser und erklimmt die Leiter an dessen Ende. Nehmt nun die zweite Leiter und packt die Gefrierkanone ein.
4. Springt am Ende der hölzernen Brücke und greift euch so den Kernstein, der es euch erlaubt, die Tür 3 zu öffnen.
5. Sprengt hier das Faß in die Luft, um die Säule zum Einsturz zu bringen und mit dieser den Abgrund zu überbrücken.
6. Bewegt euch vorsichtig über den engen Vorsprung und zerlegt unterwegs die Spinnen. Wenn ihr hier abstürzt, kostet das ein Leben.
Fügt den Flammenwerfer eurem Arsenal hinzu, bevor ihr den nächsten Bereich aufsucht. Leider hockt eine Riesenspinne auf dem Gerät, die ihr zunächst mit dem Granatwerfer vertreiben solltet.
7. Wenn ihr in dem kleinen Raum den Level 6-Schlüssel einsammelt, fällt die Tür hinter euch zu. Darauf erscheinen prompt vier Skimmer. Wuchtet den Flammenwerfer aus der Tasche und äschert die Gegner ein.
8. Röstet zunächst die Riesenspinne, bevor ihr auf das Faß schießt und so die Brücke zum Absinken bringt. So verhindert ihr, daß die Spinne euch ihre giftige Spucke entgegenschleudert.
9. Speichert hier euer Spiel. Benutzt dann die Scharfschützen-Zieloptik, um die Wächter auf den zwei höhergelegenen Brücken und den, der vor der entfernt liegenden Tür postiert ist, zu erledigen. Herrscht nur noch Totenstille, rückt ihr zu der verschlossenen Tür vor und schießt auf den Schalter zur Rechten.



Abschnitt 4

1. Gebraucht die schwebenden Plattformen, um auf die Spitze des gegenüberliegenden Wasserfalles zu springen. Folgt dann auf der entfernten Seite dem Pfad, bis ihr so springen könnt, daß ihr die heilige Adlerfeder erreicht. Solltet ihr hier abstürzen, werdet ihr von dem Unterwasser-Teleporter an den Anfang des Abschnittes versetzt. Habt ihr den „Herz des Feuers"-Talisman, laßt ihr euch durch das untere Loch fallen.
2. Schießt auf den Schalter über der Oberfläche und taucht dann hinab, um zu beobachten, wie zwei Leaper aus einem neu geöffneten Tunnel herausflitzen.
3. Bevor ihr diesen Raum verlassen könnt, fällt erst einmal die Tür zu und ihr werdet von drei Riesenspinnen angeknabbert. Paralysiert das Ungeziefer mit der Gefrierkanone. Das verschafft euch die Zeit, die Viecher nach euren Vorstellungen zu zerquetschen.
4. Wendet euch auf der gegenüberliegenden Seite der Holzbrücke nach rechts und springt nach unten auf die tiefer gelegene Steinplattform. Nehmt hier den Kernstein auf und dreht euch um, damit ihr der Wand gegenübersteht. Jetzt könnt ihr an eine Pflock-Leiter springen, über die ihr dorthin gelangt, von wo ihr gerade gekommen seid.
5. Folgt den Wegen, bis ihr das Rucksack-Upgrade erreicht.
6. Verscheucht den Wächter, der den Zugang zu dieser Passage blockiert, und springt an die Pflock-Leiter. Dies ist ein schwieriger Sprung, zumal ihr einen weiten Weg gehen müßt, falls ihr herunterfallt.
7. Laßt euch hier in das Loch fallen und folgt dem Tunnel so lange, bis ihr an den Raum mit der verschlossenen Tür gelangt. Setzt den Kernstein, den ihr zuvor eingesteckt habt, hier in das Schloß und die Tür hindert euren Vormarsch nicht länger.
8. Rennt die Strecke an der Seite gerade nach oben und plaziert den Felsen auf der Spitze des großen Steines, der von der Decke hängt. Es hat keinen Sinn, zu versuchen, alle Erblindeten zu bezwingen – die kommen endlos!



Abschnitt 5

1. Folgt dem Tunnel und laßt euch in das nächste Loch fallen.

2. Schwimmt rasch in diesen Abschnitt und taucht auf. Springt dann zu den Ebenen hoch und über die sich drehende, hölzerne Plattform, an deren Ende sich ein Schalter befindet.

3. Sobald ihr durch den Durchgang zurückschwimmt, solltet ihr den Torpedo-Werfer einsammeln. Dieser ist nicht nur eine mächtige Waffe, sondern er erlaubt es euch auch, die Tunnel mit doppelter Geschwindigkeit zu durchschwimmen.

4. Schwimmt rasch durch die Unterwasser-Passagen zu dieser Stelle, an der ihr auftauchen und auf die kleinen Plattformen springen könnt. Erneut müßt ihr auf eine rotierende Holzscheibe springen und dann an eine Pflock-Leiter. Folgt an der Spitze dem Tunnelverlauf und ihr gelangt zu dem zweiten Rucksack-Upgrade.

5. & 6. Schwimmt in den Tunnels umher und sammelt dabei die zwei Kernsteine ein. Taucht in regelmäßigen Abständen auf, damit euch nicht die Puste ausgeht. Habt ihr beide Steine ergriffen, könnt ihr den Thermal-Luftschacht wegsprengen.

7. Schwimmt an diesen Ort und erledigt den Raptoiden und den Leaper, die die Wachmannschaft bilden. Ist der Feind ausradiert, sammelt ihr alle Waffen ein und betretet den Teleporter, damit ihr zu dem zweiten Thermal-Lüftungsschacht versetzt werdet.

8. Setzt einen der vorhandenen Kernsteine in die Schlösser, um die Tür zu dem Thermal-Luftschacht zu öffnen. (Den zweiten Stein müßt ihr in dem ersten Raum des nächsten Abschnittes einfügen!). Ihr werdet bemerken, daß der Ablauf in der Hauptkammer mit dem identisch ist, den ihr zuvor schon praktiziert habt. Wiederholt ihn einfach und denkt daran, daß die Erblindeten ohne Unterlaß nachrücken. Ihr müßt also schnell arbeiten.

9. Ist auch der zweite Schacht versiegelt, geht ihr zu dem anderen Teleporter und begebt euch so in den nächsten Abschnitt des Spieles. Ihr findet den Teleporter am Ende der Passage, in der ihr den Torpedo-Werfer aufgegriffen habt.

Abschnitt 6

1. Setzt den zweiten Kernstein in das Schloß am Beginn ein und die Tür vor euch stellt kein Hindernis mehr dar.

2. Laßt euch nach unten auf die nächste Plattform fallen, wenn ihr die hölzernen Drehscheiben unter euch sehen könnt. Setzt den Weg nach unten fort, indem ihr dem durch die goldenen Lebensenergie-Symbole vorgezeichneten Pfad folgt.

3. Tötet die Riesenspinne, die den Schalter bewacht. Ist diese verschwunden, betätigt ihr den Schalter und bereitet das Mag 60 vor.

4. Überquert die Lava und schießt so lange auf die Fireborns, die euch begegnen, bis deren Überreste an den Tunnelwänden kleben.

5. Erlegt alle Höhlenspinnen, bevor ihr euch in die weite Höhle hineintraut. Blast dann schnell den Wächter auf der gegenüberliegenden Seite um, bevor der euch mit seiner Armbrust zur Verzweiflung treibt. Haltet euch an den Vorsprung zur Linken und feuert mit dem Schredder in den dunklen Tunnel, der mit Fässern gefüllt ist. Wenn sich der Rauch lichtet, wandert ihr in den düsteren Gang und drückt an dessen Ende den Schalter, der das Flesh-Portal aktiviert.

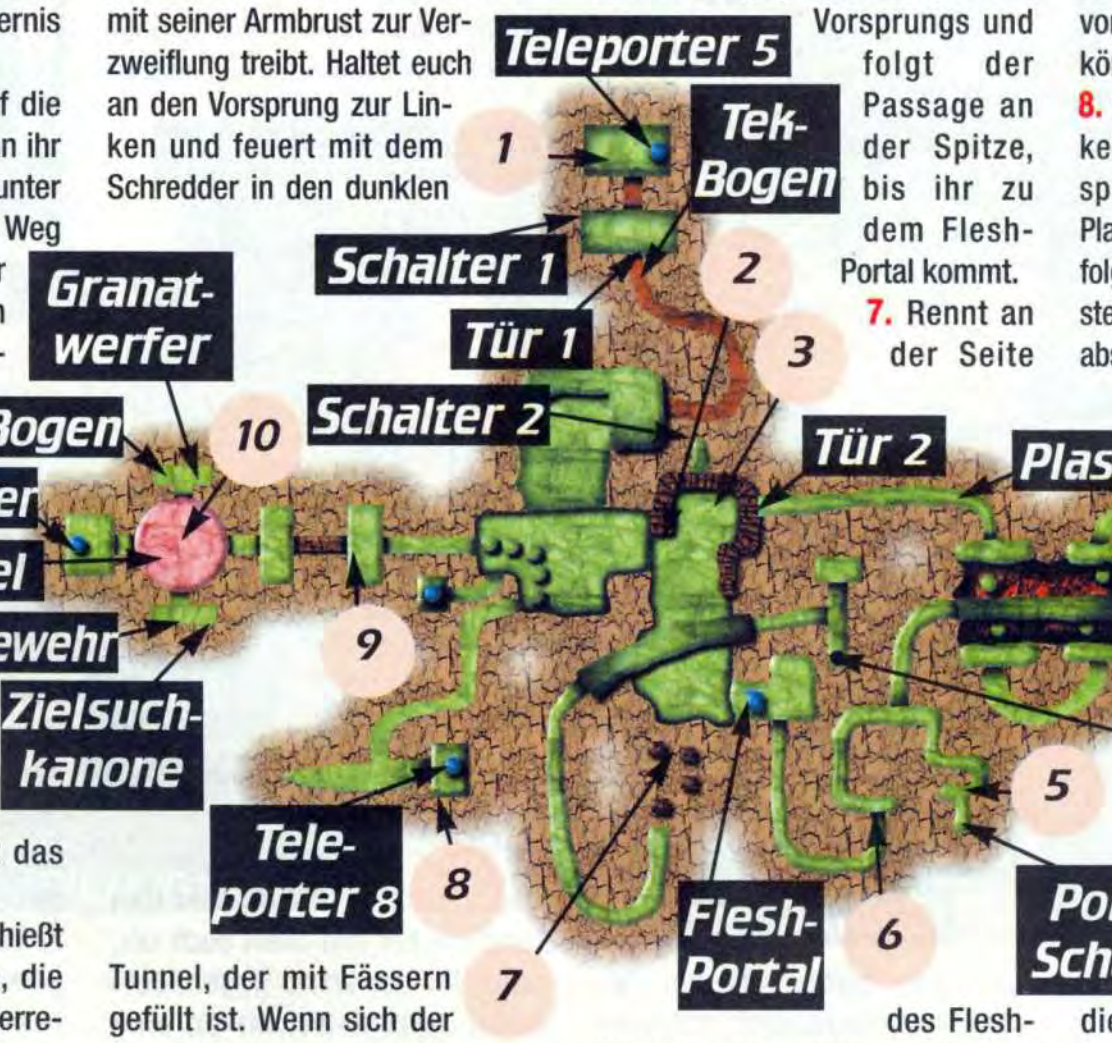
6. Erklimmt die Pflock-Leiter am Ende des gegenüberliegenden Vorsprungs und folgt der Passage an der Spitze, bis ihr zu dem Flesh-Portal kommt.

7. Rennt an der Seite des Flesh-Portales nach unten und ihr landet sicher in der unteren Etage. Springt diesmal auf die erste der hölzernen Plattformen. Diese wird beginnen, sich zu drehen und nach oben zu bewegen, so daß ihr von dieser auf die zweite hüpfen könnt.

8. Wenn ihr von Punkt 8 zurückkehrt, folgt ihr dem Tunnel und springt auf die erste rotierende Plattform. Nun müßt ihr die darauffolgenden meistern, um in die nächste Passage zu gelangen. Solltet ihr abstürzen, sorgt ein frisch erschienener Teleporter dafür, daß ihr nicht nochmals die ganze Strecke von vorne zurücklegen müßt. Wartet, bis sich jede Ebene um 360° gedreht hat, bevor ihr zum nächsten Sprung ansetzt.

9. Schießt auf das Faß und überquert die Brücke. Dort findet ihr den dritten Level 6-Schlüssel.

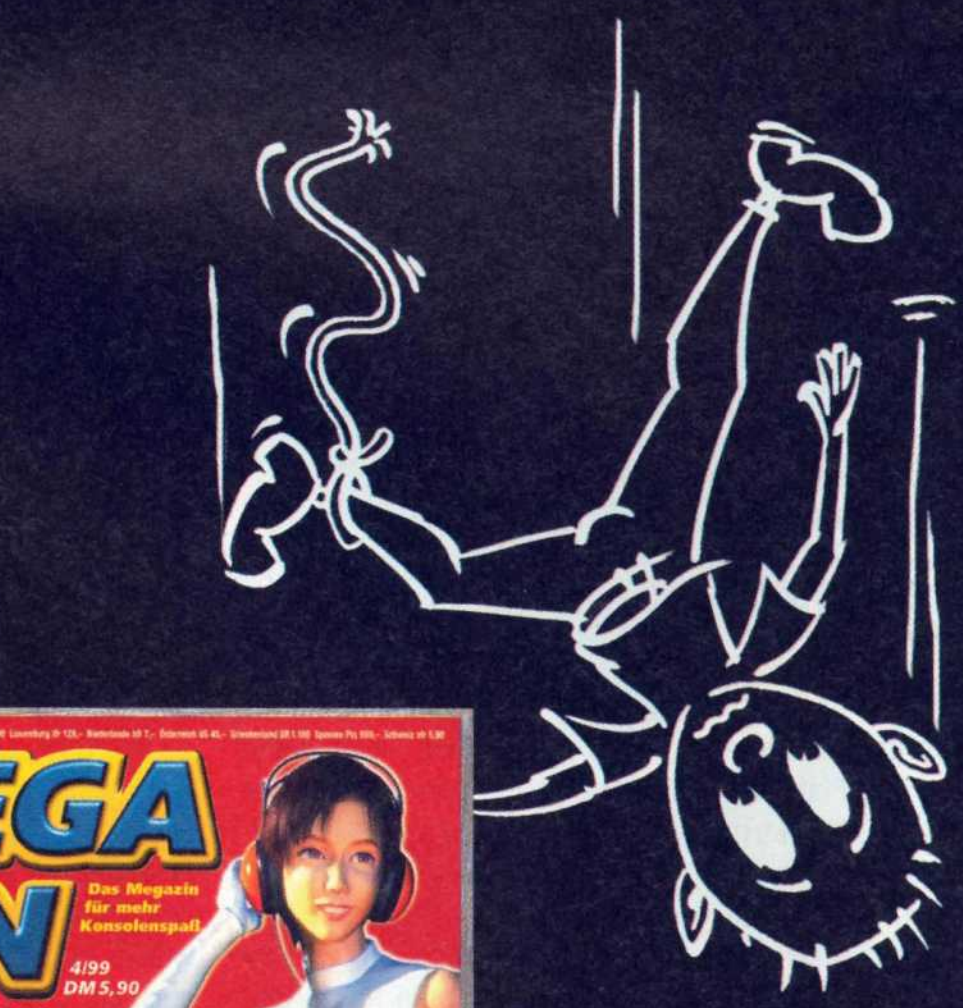
10. Springt in den Ausgangs-Teleporter und ihr werdet zu dem Totem transportiert.



NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun, baby!

SCHNIPP



! Jetzt noch rasanter!
! Jetzt noch fetter!
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Megazín für mehr Konsolenspaß!

Abschnitt 7

1. Sobald ihr in das Loch gefallen seid, folgt ihr dem engen Korridor und zerhackt die heranstürzenden Leaper mit dem Schredder. Habt ihr drei von diesen kleingemacht, gelangt ihr zu einem Vorsprung, der um einen Lavasee herumführt. Erledigt den Fireborn am Fuße der Rampe und rennt in die Lava (sofern ihr den „Herz des Feuers"-Talisman besitzt!). Auf der Rückseite befindet sich ein Schalter.

2. Wiederum unter der Voraussetzung, daß ihr den Herz des Feuers-Talisman euer Eigen nennt, stürzt euch hier in die Lava und nehmt alle Boni mit. Es gibt eine ganze Reihe roter Lebensenergie-Symbole, einen Satz Granaten und einige Zielsuchkanonen. Außerdem könnt ihr ein Symbol für Ultra-Lebensenergie ausfindig machen.

3. Rennt hier den Vorsprung nach oben und folgt der Brücke in den nächsten Abschnitt des Tunnels. Da in diesem Bereich mehrere Fireborns ihr Unwesen treiben, solltet ihr den Finger am Abzug der Schrotflinte oder des Mag 60 haben.

4. Wenn ihr diesen Bereich betretet, fallen einige Riesenspinnen von der Decke.

Benutzt die Gefrierkanone in Verbindung mit einer anderen Waffe – zum Beispiel dem Schredder –, um mit diesen kurzerhand abzurechnen.

5. Lauft über die folgenden Brücken und durch Tunnels. Zeigt den Fireborns, über wieviel Feuerkraft ihr verfügt.

6. Wenn ihr an den drei roten Lebensenergie-Symbolen angekommen seid, die nach links weisen, rennt ihr weiter geradeaus. Dies ermöglicht es euch, das Symbol für Ultra-Lebensenergie einzustecken, sofern ihr nicht zuvor den Herz des Feuers-Talisman einsetzen konntet. Durchlöchert die Fireborns und laßt euch auf die darunterliegenden Steinstufen fallen. Setzt dann zu dem Symbol über. Eine Pflock-Leiter erleichtert es euch, wieder herauszuklettern, sobald ihr euren Preis in Händen haltet.

Abschnitt 8

1. Bewegt euch hinter den Felsen zu eurer Linken, wenn ihr diese Sektion betretet. Dort befindet sich ein schmaler Gang, der in das darunterliegende Areal führt.

2. Sprengt schnell den Wächter auf der unteren Etage weg und geht in den Tunnel in der Felswand.

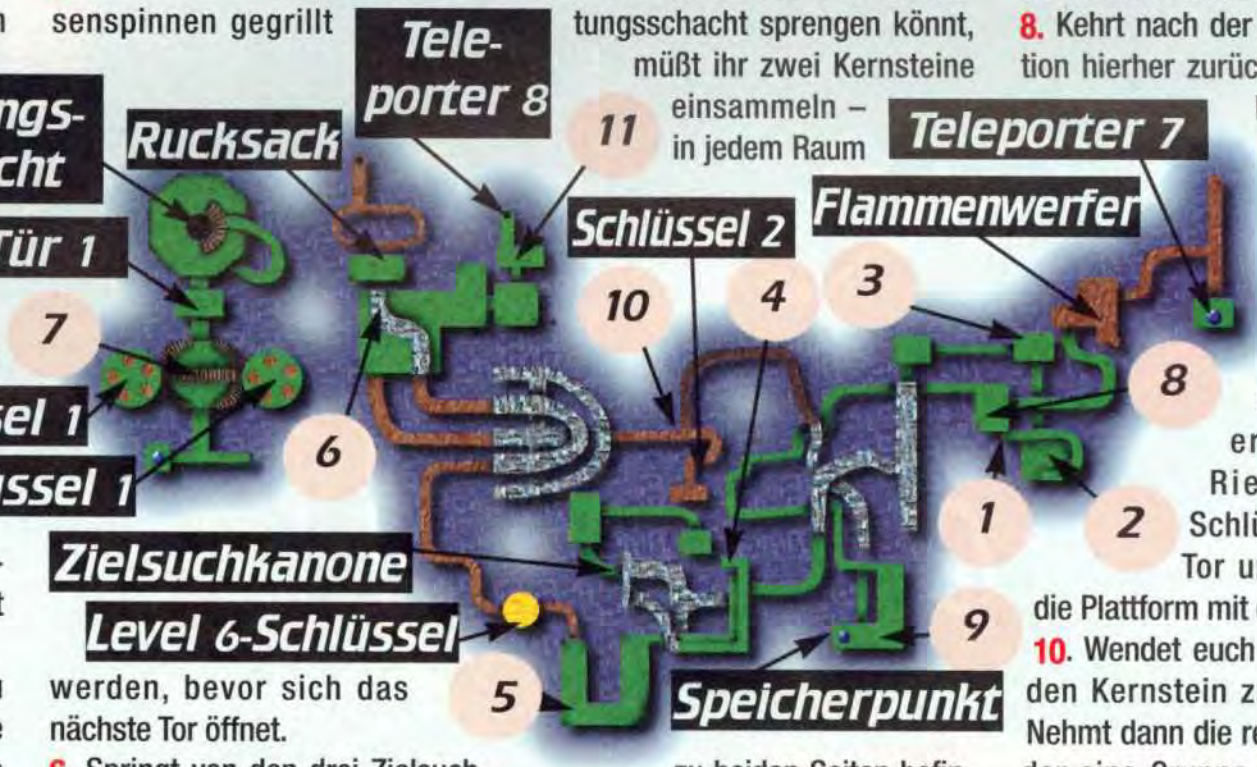
3. Benutzt die Kriegsklinge, um euch die kleinen Spinnen vom Leib zu halten. Erklimmt die Pflock-Leiter zur Rechten. Erledigt die Riesenspinne an der Decke und prescht mit dem Schredder voran.

4. Springt von diesem Punkt zu dem Vorsprung, auf dem sich die Symbole für volle Energie und die roten Energiespender befinden. Folgt dann dem Weg in die nächste Kammer. Laßt dort den Wächter euer Durchsetzungsvermögen spüren und betretet den nächsten Tunnel, in dem ihr die Zielsuchkanone aufnehmen könnt.

5. Hier müssen drei weitere Riesenspinnen gegrillt werden, bevor sich das nächste Tor öffnet.

6. Springt von den drei Zielsuchkanonen am Ende der Plattform ab, um die entlegene Plattform unten zu erreichen und den Rucksack überzustreifen. Geht nun in eine der beiden Passagen und folgt dieser bis zu dem Loch.

7. Bevor ihr in den Rückraum rennen und den letzten Thermal-Lüftungsschacht sprengen könnt, müßt ihr zwei Kernsteine einsammeln – in jedem Raum zu beiden Seiten befindet sich jeweils einer. Problematisch ist nur, daß jedes Schlüsselstück von vier Erblindeten bewacht wird. Habt ihr dieser Brut die Kernsteine entrissen, geht ihr in den rückwärtigen Raum und zerstört den Thermal-Luftschacht nach altbekannter Manier.



8. Kehrt nach der Zerstörungsaktion hierher zurück und folgt der Rampe nach oben zum Speicherpunkt.

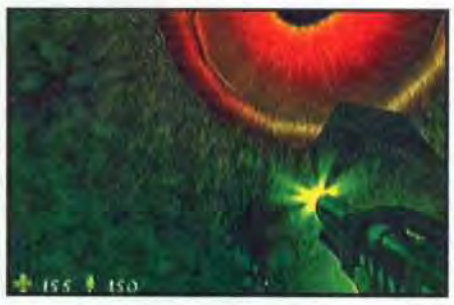
9. Nähert euch dem Tor und versengt die zwei erscheinenden Riesenspinnen. Schlüpft durch das Tor und springt auf die Plattform mit dem Endtrail.

10. Wendet euch nach links, um den Kernstein zu lokalisieren. Nehmt dann die rechte Route, auf der eine Gruppe Endtrails nach Menschenfleisch lechzt.

11. Setzt den Kernstein in das Schloß und hüpft über das Loch in den nächsten Raum, über den ihr wieder zu Punkt 6 gelangt (siehe auch 8.).

Boss: Der Blinde

Wählt zuerst den Flammenwerfer und röstet die Würmer, die aus dem Schleim kriechen, mit kleinen Feuerstößen. Nehmt als nächstes die Spitzen der erscheinenden Tentakel ins Visier. Benutzt entweder den Schredder oder das Plasma-Gewehr, bleibt in Bewegung und sammelt die zusätzliche Munition ein. Ist eine weitere Runde Würmer abgefackelt, blickt ihr nach oben und erkennt vier Kapseln um das Auge herum, die euer nächstes Ziel verkörpern. Mit dem Schredder oder Explosivgeschossen aus der Schrotflinte könnt ihr diese schnell mit wenigen Schüssen knacken. Bleibt aber in Bewegung, damit ihr nicht von der Säure erwischt werdet. Die Würmer wollen noch eine dritte Runde und ihr zückt nochmals den Flammenwerfer. Danach rütteln ganze Wellen von Tentakeln an eurer Plattform. Bleibt möglichst weit von diesen weg. Sollten sie euch sehr nahe sein, macht seitliche Schritte. Bearbeitet deren Spitzen mit dem Schredder. Ist noch Benzin vorhanden, könnt ihr auch den Flammenwerfer einsetzen. Habt ihr alle Tentakel erwischt, schaut ihr direkt nach oben und schießt auf das Auge selbst. Das fällt dann prompt aus der Höhle und der Level ist abgeschlossen.



Für gerötete Augen werden wir auch mit dem folgenden Teil der Komplettlösung sorgen, den ihr in der nächsten Ausgabe findet.

Immer schneller

Alle 14 Tage neu und aktuell!

PC • Nintendo • Sony • Sega

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

NINTENDO 64

Verkaufe ISS 64 40,- DM, WWF 60,- DM, Turok 2 80,- DM, Kampfspiel 70,- DM und 2 weitere Spiele nach Anfrage. Tel. 06403/67242 fragt nach Joni

Verk. Dark Rift, Blast Corps u. NBA Hangtime für 40,- DM VB, Clay Fighter (us) für 30,- DM VB. eMail an: k.sold@gmx.de

Verkaufe N64 170,- DM. Neu! Spiele ab 40,- DM, z. B. Star Wars R. S., Zelda usw., alles 700,- DM (N64 + 9 Sp. + Lenkrad + Memory + 2 R.P. + Verp. + Anl. + Porto!). Ruft an: Tel. 0171/1815399

Verkaufe Nintendo 64, 7 Spiele incl. Zubehör. Tel. 0208/860025.

Tausche PlayStation mit Tekken 3, MIB, F1 98, Rash 3, Resident 1 gegen N64 mit 5 Spielen, z. B. Renn- oder 3D-Action-Spiele. Tel. 06559/12255 Markus

Verk. od. tausche Zelda 95,- DM, Mission: Imp. 60,- DM, tausche gegen Turok 2, FIFA 99, 3D-Action-Spiel, Extreme G2, Bio Freaks, Glover. Tel. 08773/1629 Kadir

Verkaufe! N64 mit oder ohne Spiele, z. B. Turok, F-Zero X, DKR, 3 Player, 2 Rumble Paks, 3 Speicherkarten, zus. 300,- DM, je Spiel 50,- DM. Tel. 033971/54166

Verkaufe 3D-Action-Spiel für 100,- DM und tausche International Superstar Soccer 64 gegen WCW/NWO World Tour oder WWF Warzone. Tel. 06047/1761 Altenstadt

Verk. Zelda, F-Zero X, Wave Race 64, Super Mario 64 und Extreme G. Suche 1080°, NHL 99 und NBA JAM '99 o. NBA Live 99. Ruft hier an: Tel. 02238/81118 Kai

Hey! Ich verkaufe Yoshi's Story mit Anleitung und Verpackung, suche Top Gear Rally, Preis nach Vereinbarung. Tel. 030/3957495 fragt nach Lennart

Verk. M: Impossible 60,- DM, Prügelsp. 50,- DM, Pilotwings u. Turok je 40,- DM, WWF 70,- DM, F1 PP 30,- DM, ISS 64 50,- DM, NHL B. 98 60,- DM. Tel. 07562/1495 Peter

Verkaufe Turok 2, dt. V., für 75,- DM, ISS 64 für 50,- DM, Forsaken für 65,- DM. Tel. 039/003-6037 13-19 Uhr, fragt nach Toralf

Verkaufe Trident Pro Pad für 50,- DM. Tel. 0711/511851 fragt nach Erich

Verk. Banjo + Wave Race für 88,- DM, F1 World Grand Prix für 78,- DM, Turok 2 in Engl. für 78,- DM, Zelda für 78,- DM, alle zusammen für 300,- DM. Tel. 08131/96524 17-19 Uhr

Voll geil! Banjo 65,- DM, RWT 50,- DM, Mario 45,- DM oder tausche gegen Turok 2, XG2, FIFA 98 (oder 99), V-Rally, Expansion Pak, Nascar 99. Tel. 0681/817296 Julien!

Verk. V-Rally + Holy M. C. + Turok je 70,- DM, TG Rally + F1 PP + M. Kart + DK Racing je 50,- DM, evtl. Tausch geg. F1 WGP, 1080°, GT 64, Cruis'n World, Lamborghini. Tel. 02166/37379 19-20 Uhr

Verkaufe N64 mit 2 Controllern, Memory C., 2 Rumble P., US-Ad., DKR, Mario 64, Mario K. 64, Starfox (us), Blast C., Wave R., Banjo-Kazooie, NP 1.350,- DM, VHB 800,- DM. Tel. 0711/777222

Nintendo 64-Lenkrad, Rumble Pak, 6 Spiele, 3 Controller, Netzteil 650,- DM, Verhandlungspreis. Tel. 02103/87587 Tobias Clausdorff

Top! Verkaufe oder tausche Banjo-K., FIFA 98, F1 WGP, Mario 64, FIFA 64 gegen Beetle Adventure Racing, FIFA 99, Racing Sim. 2. Tel. 0511/5511401

Tausche o. verkaufe Mario Kart, F1 Pole Position, ISS 64 gegen NBA Courtside, WCW Rev. oder je 50,- DM bis 60,- DM. Tel. 0211/371658 fragt nach Sabri

Verkaufe ISS 64 40,- DM, ISS 98 65,- DM, WCW/NWO Revenge 80,- DM, F-Zero X 60,- DM, Turok II (engl.) 70,- DM, V-Rally 99 (o. Anl.) 40,- DM, für SNES: FF3 199,- DM. Tel. 02203/83611 Rene

Verkaufe ISS 64 mit Memo Card 60,- DM und F1 Pole Pos. 45,- DM. Tel. 05202/158599 fragt nach Mario

Verkaufe Super Mario 64 für 40,- DM und Bomber Man 64 für ebenfalls 40,- DM, tausche auch Zelda 64. Tel. 08442/7798 fragt nach Ferdinand

Verkaufe F1 World GP, WWF Warzone, ISS 98 für je 70,- DM, V-Rally 99 für nur 80,- DM!! Tel. 0351/8804509

Ich verkaufe Dark Rift 60,- DM, M. Kart 60,- DM, NBA c. 60,- DM, tausche die drei Spiele und Nascar 99 gegen T. G. Overdrive, Forsaken, Mace. Tel. 05266/8162 fragt nach Manuel

Tausche Sega Saturn-Konsole mit zahlreichen Spielen (Sega Rally) gegen N64 mit Spielen. Tel. 09922/6756

Verk. Bomberman 64, Lylat Wars, Mario Kart 64, Blast Corps, Turok, suche außerdem Turok 2 (uncut, PAL) und Forsaken, Preis nach Vereinbarung. Tel. 06467/8244

Suche billige Shooter + Anleitung, schreibt: Marco Winkelmann-Bünte, Am Freidhof 11, 49453 Rehden

Achtung! Tausche Iggy's Reckin' Balls gegen Star Wars – Rogue Squadron und Pilotwings gegen Wave Race. Tel. 02597/1510 fragt nach Kai

Verkaufe Turok 2 – Seeds of Evil für 70,- bis 90,- DM, das Spiel ist noch sehr neu! Schreibt an: Andre Elfers, Matthäusweg 13, 31191 Algermissen

Verk. Star Fox, Star Wars SotE, Mario, M. Kart, Pilot Wings, Cruis'n USA, FIFA 64, Blast Corps, ISS 64 und Top Gear R., alle us! Suche F-Zero (jap). Tel. 02196/729236

Verk. oder tausche DKR, Turok 1-2, Zelda, Mission: Impossible, Star Fox, Glover, Blast Corps, Tetrisphere, Star-W., Mario und Kampfspiele, suche PlayStation. Tel. 0177/2100963

SUCHE NINTENDO 64

Suche NHL 99 od. NHL Breakaway 99, ruft an unter Tel. 09429/8266, fragt nach Florian Maier, Kirchfelstr. 3, 94348 Atting

Suche N64-Spiele, max. 40,- Fr., und PSX bis 25,- Fr., ruft an. Tel. CH 031/8593067 fragt nach Florian

Suche dringend Star Wars – Shadows of the Empire, zahle 50,- DM, ruft an! Tel. 07351/71342 fragt nach Benny

Suche für Nintendo 64 viel umworbenen 3D-Ego-Shooter von Rare, zahle gut. Tel. 05573/1380

Suche 3D-Action-Spiel, nur PAL, im Großraum Nürnberg/Fürth. Tel. 0911/695790 fragt nach Stephan

Verkaufe WCW vs. NWO Revenge für 79,- DM, suche Snowboard Kids (nicht mehr als 70,- SFr.). Tel. 01/9721560

Suche Lamborghini, Mario Kart und Extreme G, alles bis 40,- DM, suche Controller bis 25,- DM. Tel. 038722/20400 fragt nach Mathias, 16-20 Uhr

VERKAUFE NINTENDO 64

Verkaufe Yoshi's Story für 40,- DM. Stefan Erdt, Brunnenwiesstr. 24, 86946 Pflugdorf

Verkaufe Star Wars, XG, Kampfspiel, je nach Höchstgebot. Tel. 06281/9414 Ralf

Ich verkaufe N64 mit 4 Spielen, Controller Pak und Rumble Pak und 3 Controller. Tel. 07156/26160 fragt nach Patrick. Für nur 500,- DM!

Verkaufe für N64 F1 WGP 65,- DM, XG 50,- DM, Yoshi 50,- DM, Mario 40,- DM, für SNES super Angebot: Stunt Race FX, Plok zus. 35,- DM, suche Mr. Back Up Z64 u. Doctor V64. Tel. 0721/862681

Notverkauf Nintendo 64 mit 7 Spielen und vielen N-Zone-Ausgaben für 500,- DM. Tel. 09187/8428

Hallo, ich verkaufe: Forsaken, Top Gear Rally, San Franc. Rush, Diddy Kong Racing (je 60,- DM), Extreme G1 50,- DM, Turok 1 40,- DM. Tel. 02604/8693

Verkaufe folgendes für N64: Pilotwings, Blast Corps, Wave Race und MRC, fragt nach Michael. Tel. 0911/753236 Preis n. Vereinb.

Verk. N64-Spiele Forsaken 80,- DM, Diddy Kong Racing 60,- DM, + Versandkosten sowie GB-Spiele Dschungelb. 35,- DM, Hercules 45,- DM. Andreas Kleye, Bodestr. 3, 06122 Halle

Verk. Lylat Wars inkl. Rumble Pak für 80,- DM oder tausche gegen V-Rally. Tel. 034381/428957 ab 16 Uhr, Oliver

Verk. WCW/NWO, TGR, Banjo-K. je 70,- DM, F1 PP., ISS 64 je 55,- DM, FIFA 64 20,- DM, Yoshi's St. 40,- DM, suche Mi. Imp. und Nascar 99 u. a. Sp. Tel. 0381/5190332 Ronny

Verk. Star Wars: Rogue Squadron 70,- DM, Zelda 65,- DM und ISS 64 40,- DM, alle super Zustand. Tel. 04961/72504 Ron

Ver. Forsaken u. Turok für je 65,- DM, Snowboard Kids, Lylat Wars o. R.P., ISS 64 für je 50,- DM und Bomberman 64 für 40,- DM. Tel. 05941/1511 Manuel

Hey, Jo Wrestlingfans! Verkaufe WWF Warzone und WCW vs. NWO World Tour, ruft an unter Tel. 03578/306546.

Tausche Bomberman 64, Diddy Kong Racing, Wave Race 64, Cruis'n USA, Clayfighter 63 1/3, Mischief Makers, Lylat Wars, Blast Corps gegen Mario, Turok oder verkaufe ab 40,- DM. Tel. 0911/8888714

Verkaufe N64-Konsole mit 1 Controller, 1 Memory Card und 2 Spielen (NBA Hangtime und F1 Pole Position), alles zusammen 300,- DM, verkaufe auch einzeln. Tel. 02642/6384 fragt nach Mehmet

Verkaufe neuwertiges Turok 2 (engl. Vers.) und Zelda PAL-Version für Turok 2 99,- DM und Zelda 119,- DM, beide mit Verpackung und Anleitung. Tel. 02642/6384

Verk. GT 64 für 70,- DM oder tausche gegen Nagano, 1080° Snowboarding, Zelda, FIFA 99. Tel. 036621/22310 fragt nach Marc

Verk. o. tausche 1080°, Mission: Imp. oder Pilot W. für 60,- bis 80,- DM p. Stück, suche 3D-Shooter. Tel. 03631/981308 ab 17 Uhr, Alex

Verk. Wave Race 64 für 50,- DM, Pilotwings 64 für 60,- DM, tausche auch. Tel. 09223/754

Hi! Ich verkaufe Mission: Impossible für 60,- DM, Handel möglich! Ruft mich an unter Tel. 08170/7697.

Verkaufe Hexen 64 50,- DM, Turok 50,- DM, Dark Rift 40,- DM und Game Boy, GB Booster (Ausrüstung) u. GB-Spiele (Mega Man, World Cup, Mario u. Yoshi, Kirby 2). Tel. 02331/632469

Verk. Zelda 80,- DM, Mission: Impossible 50,- DM, XG2 70,- DM, DKR 40,- DM, WR 40,- DM, SFR 40,- DM, tausche auch gegen V-Rally o. Star Wars: Rogue Squadron. Tel. 0761/4097286 Janek

Verkaufe: DKR, Mission: Impossible, Lylat Wars und Top Gear Rally, Preis nach Vereinbarung. Tel. CH-041/7411947 abends

Stop! N64-Spiele im Top-Zustand: SM 64, PW 64, Ma. Ka. 64, DKR, Top Gear R., Cruis'n World, 1080°, F1 WGP! Mit Anl. ü. Verp. VB-Preis: 40,- bis 80,- DM. Tel. 02402/85319

Stop! Durchgezockt! Mission: Impossible und F1 WGP für zusammen 130,- DM oder getrennt. Supergünstig! Tausche auch gegen Sport- oder Actiongame. Peter Rosenauer, Livry-Gargan-Str. 17, 82256 FFB

Achtung! Verkaufe! Neu! Zelda O.T. 95,- DM, Turok 2 80,- DM, Rogue Squadron 95,- DM, verk. auch PSX 175,- DM. Alles neu! Noch nicht ausgepackt! Tel. 0721/862681

Verkaufe FIFA 98, ISS 64, ISS 98 und Mario 64 (Preis nach Vereinbarung). Tel. 089/617870 fragt nach Daniel, tausche auch gegen andere Spiele

Verkaufe Rogue Squadron u. Top Gear Overdrive für je 75,- DM, Mission: Imp., Turok 2 (uk), F-Zero X (jp), Mystical Ninja, Shooter (us) je 65,- DM. Tel. 089/8411961

Verk. 18 Top-N64-Spiele für nur 999,- DM, Game Boy Pocket mit 5 Spielen und Lupe für 165,- DM, Gamebuster 70,- DM, Telmi 65,- DM, 6 N64-Videos 45,- DM. Tel. 05136/81069

Verkaufe Gamebuster mit über 160 gespeicherten Codes für 14 Spiele für nur 80,- DM. Tel. 02373/680494 Christoph

Verkaufe Diddy Kong Racing, Lylat Wars, Glover, Yoshi, 1080°, Turok 1 (uk) je 45,- DM, ISS 64, Tetrisph., Pilotw., W-Race je 35,- DM, N-Zone ab 7/97, zus. 50,- DM. Tel. 089/8411961

Verkaufe Nintendo 64 und ein Pad mit zwei Spielen: Zelda Super Mario und Power Flash. Tel. 0721/9569198

Verk. N64 Game-Killer, Preis nach Vereinbarung, verk. auch Clayfighter für 50,- DM. Tel. 0395/4690968 fragt nach Ralf

Achtung! Verkaufe N64-Spiele, 2x Mario, 2x Kart, Bomberman 64, Diddy, France 98, Pilotwings, SotE, ISS 64, F-Zero, Aerofighters. Tel. 05505/1419 Billig!

Verk. Chameleon Twist, Wave Race, Super Mario 64 und Kart, Extreme G, Turok, Star Wars SotE, Blast Corps, Rampage, Clay Fighter 63 1/3. Tel. Berlin/3347818 Sebastian

Verkaufe Top-Games Banjo-Kazooie und FIFA 98, Banjo für 60,- DM und FIFA für 55,- DM, verkaufe auch noch andere Spiele. Tel. 08433/8260 Franz (Preis VB)

Verkaufe Mario, Banjo-Kazooie, Aerofighters Assault, NBA Courtside, Extreme G, ISS 64. Tel. 0228/285117 Bonn, fragt nach Felice

Verk. NBA Hangtime, Wave Race, Kampfspiel, Forsaken o. tausche gegen Bomberman, ISS 98, FIFA 98, XG2, WipEout etc. Tel. 05205/10438

Top-Angebot: 1080° zu 65,- DM, Kampfspiel, MRC, Goemon, Extreme G zu je 60,- DM, Super Memory Card 4fach 20,- DM, Frankreich 98 60,- DM, auch Tausch. Tel. 06241/593258 fragt nach Sascha, ab 19.30 Uhr

Verk. Extreme G, Diddy Kong R., ISS 64 für je 30,- DM, FIFA 98 u. Banjo-Kazooie für je 40,- DM, FIFA 98 u. Banjo-Kazooie für je 40,- DM (tausche evtl. auch). Tel. 07082/50440 Christoph

Verkaufe N64, 3 Controller, Jolt-Pack, Memory Card, 9 Spiele, z. B. Zelda, FIFA 98, Mario, DKR mit Anleitung ca. 800,- DM. Tel. 03841/780986 (auch Videos/Lösungen)

Verkaufe Frankreich 98 mit Verpackung und Anleitung, VB 65,- DM. Tel. 06181/79639 fragt nach Rene

Verkaufe Aerofighters Assault 35,- DM, Lylat Wars und Diddy Kong Racing für je 45,- DM oder tausche gegen Mission: Impossible. Tel. 09961/8153

Verk./tausche DKR, Lamborghini, Blast Corps und F1 World GB (Preis verhandelbar) geg. Yoshi's Story. Tel. 03634/609467 Christian

Verkaufe Zelda 64, Preis ist Verhandlungssache. Tel. 0211/576740

Verk. N64-Spiele FIFA 64 40,- DM, ISS 64 50,- DM, NHL Breakaway 98 45,- DM, Frankreich 98 50,- DM, Mission: Impossible 60,- DM. Tel. 02594/83864 fragt nach Matthias

Verk. Kampfspiel, Pilotwings, Turok je 50,- DM, PSX Tomb 2, Tomb 3, Ridge Racer 350,- DM, Tel. 0228/255609 Marcel, ab 16.30 Uhr, SNES: 8 Spiele für 250,- DM

Verkaufe N64 + 2 Controller + Memory Card, Zelda, ISS 64, NHL 99, Mario Kart, F1 World GP, Frankreich 98, kompl. oder einzeln, Preis verhandelbar. Tel. 050/456559

Verkaufe Turok 2 (neu und originalverpackt) für 70,- SFr. Christian Rüegsegger, 3005 Bern. Tel. 041/3529605 fragt nach Christian

Achtung! Verk. Banjo-K. 55,- DM, DKR 50,- DM, GT 64 (Rennspiel) 60,- DM und Aerofighters Assault 70,- DM, gut erhalten! Tel. 09853/4417 ab 19 Uhr, Lucky!

Mission, Top Gear Overdr., Rush, 1080°, Wayne Gr. Hockey, FIFA 64, Mario Kart, Lamborghini, Turok, Aerofight., Adapter, 3D-Action-Spiel 50,- DM, alle: 450,- DM. Tel. 06131/53094 Amir

Verkaufe N64 + 6 Spiele, 2 Joypads, Rumble Pak, Memory Cards, Verlängerungskabel f. Joypad, Importsp. Adapter VHB 450,- DM. Tel. 0171/6905304 komplett o. einzeln

Verk. Zelda 70,- DM, Blast Corps, Mario Kart, Diddy K. R. 55,- DM, FIFA 98, XG 45,- DM, tausche auch gegen V-Rally, T. G. Overdrive, zahle 10,- DM dazu. Tel. 0491/9191615

Verk. F1 WGP, Extreme G, TGR, Turok, Yoshi's Story u. a., Preise von 50,- bis 100,- DM, alle mit Anleitung u. Verp. Tel. 0251/2303461 15-20 Uhr

11 N64-Spiele, z. B. Zelda, F1, Star Wars, Bomberman, Turok 2, FIFA 98, Forsaken, Diddy Kong Racing usw. für VB zu verkaufen (evtl. Tausch). Tel. 02572/82553

Verkaufe Turok 2 (uk), Banjo-K., Diddy K. R., NBA Jam, F1 GP, 3D-Action-Spiel (us) usw. für 50,- bis 70,- DM, ruft unter Tel. 02131/514996 zwischen 17-19 Uhr an, Michael

Verkaufe N64-Spiele: Mission: Impossible, San Francisco Rush, Snowboard Kids, V-Rally 99 und Intern. Super Star Soccer, ruft unter Tel. 02738/2735 an, fragt nach Daniel

Verk. Turok (PAL, engl.) 45,- DM, DKR 45,- DM, Bomberman 64 40,- DM per NN. Tel. 09905/8415 ab 19 Uhr

Verkaufe N64 + 3 Controller + Mario 64, Mario Kart 64, Wave Race, Rumble Pak und Antennenkabel für 300,- DM VB. Tel. 02241/46390 Stephan

Verkaufe Banjo-Kazooie (neu) für 60,- DM. Tel. 09561/27497 fragt nach Alexander

Verkaufe Frankreich 98 + Verp. und Beschr. 50,- DM, Bomberman für 50,- DM und F1 WGP für 55,- DM, ruft an zwischen 15-20 Uhr, Tel. 06226/41203, verlangt Chris

Verkaufe SotE mindestens 40,- DM und FIFA 98 mindestens 50,- DM, mit Verp. u. Anleitung, außerdem suche ich Controller (rot). Tel. 030/2183093 Aslan

Verkaufe Top Gear Overdrive 55,- DM, F1 WGP 50,- DM, alles mit Schachtel + Anleitung. Tel. 08131/58155

Verkaufe Mario, Mario Kart, Lylat Wars und Formel 1 WGP, Banjo-Kazooie, Preise nach Vereinbarung. Tel. 069/4940119 Lonja u. Dimo

Verk. für N64 Blast Corps, Yoshi's Story und Wave Race 64 je 60,- DM incl. NN. Tel. 07346/5773 fragt nach Jonas

Verk. Nintendo 64 mit 6 Spielen, Mission: Imp., Wave Race, XG 1, ISS 64, Mario 64, Pilot Wings 64 mit Verpackung und Anleitung für 790,- DM, ruft an! Tel. 0741/339174

Verk./tausche Yoshi, Bomberman 64, Wave Race, DKR, Mario, suche Zelda O. T. PAL, Turok 2 (USA od. engl.), Preis nach Vereinbarung. Tel. 09132/9769 ab 15 Uhr

Verk. N64-Sp. je 70,- DM: ISS, Ly. Wa., W.R. je 80,- DM, Y. Story + Ol. Ho. 98, St. Wa. SotE: 90,- DM, Cl. Fi. 63 1/3: 85,- DM, F1 PP 64: 50,- DM, Sup. M. 30,- DM. Tel. 04551/2194 19-20 Uhr

Verk. Warzone 80,- DM, Zelda 100,- DM, F-Zero 70,- DM, Banjo-K. 60,- DM, Tetrisph., DKR, NHL B. 98, Blast C., Yoshi's St. je 50,- DM, Forsaken 70,- DM. Tel. 05341/54959 15-20 Uhr

Verk. Wave Race 64 + Extreme G (einzeln je 50,- DM, zus. 90,- DM), Mission: Impossible 60,- DM, Reckin' Balls 60,- DM, Rogue Squadron 80,- DM. Tel. 02551/5756

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche N64-Spiele: Blast Corps, NFL Madden, Turok, Mario 64 gegen verschiedene Spiele. Tel. 0431/521392

Forsaken und Blast Corps gegen F-Zero, 1080° Snowboarding, Wetrix oder Tetrisphere oder beide gegen FIFA 99. Thomas Lipowski, 45711 Datteln, Mahlerstr. 64

Tausche Clayfighter gegen Wave Race 64, verkaufe außerdem ISS 64, Extreme G1 für je 70,- DM. Tel. 09185/5369 Heiko, ab 17 Uhr

Tausche Lylat Wars inkl. Rumble Pak gegen Star Wars: Rogue Squadron. Tel. 06423/3557

Biete All Star Baseball 99, NBA Hangtime, NBA Courtside, DKR, suche NBA Live 99, NFL Quarterback 99, Turok 2, Star Wars: R. S. Tel. 039403/4539 Sebastian

N64 USA-Spiele: Kampfspiele zu tauschen gegen: 4 MB-Erweiterung, Turok 2 (nur engl. Vers.), Star Wars 2 oder Zelda. Tel. 06872/91435 bis 20 Uhr

Tausche/verkaufe ca. 10 N64-Spiele, z. B. Star Wars R. S., Zelda, F-Zero, GT 64, NHL, ISS 64, F1, FIFA 98, suche Body Harvest, Space u.v.m.! Ruft an: Tel. 0171/1815399

Tausche DKR, SFR, TGR, Wave Race, suche: Turok 2 (gegen 3 Spiele eurer Wahl), Turok 1 gegen 1 Spiel eurer Wahl. Tel. 07454/8316

Ich tausche Forsaken geg. Mission: Impossible, Bio Freaks, WCW/NWO, Body Harvest. Tel. 04381/9362

Tausche NBA Hangtime, SotE, WWF Warzone und ISS 64, suche Nascar 99, Holy Magic Century, Body Harvest, NBA Live 99 und NHL 99, nur PAL. Tel. 0043/5335-3707

Verkaufe oder tausche Forsaken und Bomberman 64, Preis nach Vereinbarung, ruft schnell an: Tel. 062/8732936 (CH)

Tausche Star Wars: Rogue Squadron geg. WCW/NWO Revenge. Bei Interesse meldet euch unter Tel. 03588/205924 und fragt nach Norman.

Tausche Zelda 64 gegen Top Gear Overdrive oder Star Wars: R. S. und Cruis'n USA und NHL 98 gegen Gex 64 oder NBA Courtside. Tel. 06653/919077

Tausche FIFA 98 geg. Frankreich 98 und Blast Corps geg. WWF Warzone, wenn Interesse, dann unter Tel. 03588/203569 melden und nach Matthias fragen.

Stop! Ich tausche 2 N64-Spiele + 100,- DM + orig. Rumble Pak gegen Turok 2 (UK) + WCW/NWO Rev. (UK) und Zelda. Kaufe oder tausche evtl. auch einzeln. Tel. 09441/10992 Angebot gilt länger

Tausche LW, Wave Race, XG, ISS 64, WGH gegen Beat 'em Up, Shooter, (3:1), Turok 2, WCW Rev. (2:1), Holy Magic (1:1), Mario Party (2:1), Turok 1 (1:1). Tel. 039/6113515

Tausche SotE gegen Buck Bumble oder DKR und Mario 64 gegen Rogue Squadron, alles mit Verp. und Anl., guter Zustand, Di. bis Do. unter Tel. 05341/33322 Timo

Tausche Mario 64, 1080°, FIFA 98 gegen Extreme G2, F-Zero X, Star Wars: Rogue Squadron, ruft an: Tel. 0711/378172 Konstantin

Tausche mein WG 3D-Hockey o. Mario Kart 64 gegen Pilotwings 64, fragt nach Simon! Meine coole Telefonnummer ist 02691/924425 oder 92440

Turok, Wave Race, Mario, Lambo, Lylat Wars, Rogue Squadron gegen Turok 2, 3D-Action, tausche auch 2:1, verk. auch viele Konsolen. Tel. 08065/1210

Tausche Blast Corps gegen NHL 99 oder Wayne Gretzky's 3D-Hockey. Tel. 06421/481884

Tausche LX 4-Lenkrad gegen 1080°, Mar. Part., Rogue Sq., Gex 64, F-Zero X u. a. Bomb. 64 geg. Wetrix, Holy. M. C. u. a. (auch PC). Tel. 09941/4728

Tausche Blast Corps gegen Star Wars 2 oder 1, tausche auch gegen Zelda. Tel. 0203/422639 ab 17 Uhr, fragt nach Sebastian

Tausche WWF Warzone gegen WCW/NWO Revenge und Diddy Kong Racing gegen Fighters Destiny. Tel. 07471/83227

Tausche Turok 2 gegen NBA Live 99. Tel. 06554/600 ab 18 Uhr, tausche WCW NWO WT gegen NFL Quarterback 98. Tel. 06554/1011 ab 18 Uhr

Tausche Bomberman 64, Mario 64, Unreal (PC) gegen andere Spiele, ruft an unter Tel. 09441/3555 und fragt nach Stefan

Tausche/verk. Turok 50,- DM, Dark Rift 80,- DM o. tausche geg. Turok 2 engl. Vers. Martin Illhardt, Weberstr. 4, 99734 Nordhausen

Tausche Top Gear Rally oder Body Harvest gegen WCW vs. NWO Revenge oder ISS 98. Oliver Kolenkovic, Obere Klebstr. 6, 74653 Ingelfingen

Suche All Star Baseball 99, tausche gegen Forsaken, Aerofighters Assault, Spacestation Silicon Valley. Tel. 0791/4992349

Tausche Banjo-Kazooie gegen 1080° oder Yoshi's Story, verkaufe auch. Tel. 08723/1365 fragt nach Fredi

Ich tausche Super Mario 64 gegen Zelda oder gegen Turok 2. Tel. 05903/6080

Tausche F1 PP, SFR oder Bomber Man 64 gegen FIFA 98, irgendein NBA-Spiel oder V-Rally. Tel. 07151/79518 fragt nach Felix

Bieten z. B. Turok 2, tauschen gegen NFL QBC 99, Top Gear Overdrive, NBA Jam 99, Micro Machines. Tel. 02834/1230 fragt nach Oliver o. Julian

Tausche Tetrisphere gegen All Star Baseball 99. Tel. 0791/48069 ruft an!

Tausche Mario + WG 3 DH (zus.) oder F-Zero X oder Banjo-Kazooie gegen Gex 64 oder Star Wars R. Squad. Tel. 02225/5581 fragt nach Florian

Ich tausche Mario 64 gegen WCW/NWO Revenge, ISS 64 gegen FIFA 99 und Multi Racing Championship gegen Extreme G 2. Tel. 09285/5387

Tausche Frankreich 98 gegen NHL 99, Turok 2. Tel. 0043/04879/5417 fragt nach Markus, Mo-Fr 15-19 Uhr

Tausche Mario 64 gegen Mission: Impossible oder 1080° S. oder Star Wars: Rogue Squadron – 1A-Zustand. Andreas Zehnpfennig, Am Zelenberg 51, 50181 Bedburg

Turok, Wave Race, SM 64 (o. Anl.), Mario Kart (m. Anl.) gegen Castlevania, F1 WGP, FIFA 99, Star Wars R. S., NHL 99, ISS 98. Tel. 07478/8351 fragt nach Daniel

Tausche Turok, Wave Race, SM 64 (o. Anleitung), Mario Kart (mit Anleitung) gegen Nagano Winter Olympics o. ein Kampfspiel. Tel. 07478/8351 Daniel

Tausche 2:1 Cruis'n USA, NBA H. T., FIFA 64, Iggy's, MRC gegen alle Wrestling-Games, 3D-Shooter, Sportspiele oder Zelda. Tel. 0991/382967 Alex

Tausche F1 Pole Position und Turok gegen V-Rally und tausche DKR gegen Banjo-Kazooie. Tel. 02391/52150 fragt nach Sebastian

Verk. Top Gear Overdr. für 70,- DM oder tausche gegen Body Harvest, RWT, Silicon Valley oder Starshot, suche auch andere Spiele. Tel. 05646/1531 Marc

SUPER NINTENDO

Verkaufe SNES Lucky Luke 50,- DM, Star Wars 1-3 zus. 130,- DM, Asterix 30,- DM, Schlümpfe 2 30,- DM, N64: SotE 50,- DM, Offroad 60,- DM. Tel. 08131/97521

Verk. Super Nintendo, 1 Controller, Super Mario Kart, Die Schlümpfe reisen um die Welt, Mario World, Preis nach Vereinbarung. Tel. 05221/690303

SUCHE SUPER NINTENDO

Schweizer aufgepaßt! Ich suche Zelda und Secret of Mana für den SNES, zahle je 30,- Fr., über Preis kann man mit mir reden. Tel. 055/2408357

Suche SNES-Rollenspiele wie Breath of Fire, Crono Trigger usw., ruft an! Tel. 06142/46004 fragt nach Murat

Suche Import-Spiel Kyle Patty Racing. Tel. 02327/74633

Suche alle verschiedenen Arten von Sailer Moon-Spiele auf SNES und anderen Systemen. Tel. 08122/18207

Suche günstig Breath of Fire II oder tausche gegen F-Zero, Super Mario W. od. Die Schlümpfe r. u. d. Welt, Mad Catz Contr. Gegen Roten! Tel. 0214/21227

Suche Breath of Fire I + II, Castlevania, Lufia II und Secret of Mana II, ihr erreicht mich unter Tel. 02161/630013

Suche Super Metroid und Super Bomberman mit 4-Player-Adapter und 2 Joypads. Tel. 06733/1692 nach Alex fragen

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verkaufe 21 SNES-Spiele zu je 32,- DM, leider ohne Verp., ruft an. Tel. 07431/82189

Verk. NES, 4 Contr. + 4 Sp.-Adapter für 80,- DM, 15 Spiele je 10,- bis 15,- DM (Mega Man 2-3, Mario 1-3). Tel. 089/707625 14-19 Uhr

Verkaufe SNES mit 9 Spielen (Street Racer, Fatal Fury, Starwing, Populous...) + Super Game Boy und 2 Controller für 200,- DM. Tel. 07555/1594 Sebastian

Verk. SNES mit 2 Controllern, Super GB, 9 deutsche + 4 amerikanische Spiele inkl. Adapter, kompl. für 300,- DM. Tel. 030/6818586 15-18 Uhr

Verkaufe Super Nintendo + 5 Spiele + Super Game Boy f. 300,- DM. Tel. 09092/8548

Verkaufe SNES mit einem Controller, vier Spielen (Asterix + Obelix usw.) und Super Game Boy für nur 190,- DM. Tel. 05247/10335 ab 19 Uhr

Verkaufe SNES mit 10 Spielen, 2 Controller und Super Game Boy u. a. Madden, NBA Jam usw. Preis 299,- DM, bitte melden unter Tel. 07524/8965

Verkaufe Super Nintendo mit 3 Spielen (Toy Story, Mario Land, Mario Kart) und 2 Controllern für 285,- DM. Tel. 02401/8248 fragt nach Tobias

Verkaufe Super Nintendo + 2 Controller + Super Game Boy und 5 Spiele (Schlümpfe, Super Mario W., Mario Kart, Asterix + Obelix, Street Fighter 2, Turbo) alles 200,- DM. Tel. 06044/1679

Verkaufe 40 SNES-Spiele, Game Boy mit Spielen und Game Gear mit Spielen. Tel. 0711/8566255, Fax: 0711/8566254

SNES + 7 Spiele + 2 Controller 150,- DM, N64 + 1 Spiel + 2 Controller 150,- DM. Tel. 06401/220014

Verk. für Super Nintendo Lamborghini, American Challenge für 30,- DM mit orig. Verp. u. Anl. Marcel Kuheng, Schraudolphstr. 21, 80799 München

Super Nintendo + 1 Controller 100,- DM, Donkey Kong, Mario Allstars, Stunt Race FX, Toy Story, Asterix, Game Boy Transparent 50,- DM, Hugo 2 20,- DM, SNES-Spiele je 25,- DM. Niki Trupe, A-5760 Saalfelden, Lichenbergstr. 13

GAME BOY

SUCHE GAME BOY

Ich suche GB- und GBC-Spiele aller Art, zahle bis 30,- DM pro Spiel. Tel. 02747/7320 fragt nach Felix. PS: Beeilt euch!

Suche Kopie der Bedienungsanleitung für Game Boy-Spiel Gremlins 2 und Bust-A-Move 2. Bernd Schüppert, Wingertstr. 29, 60316 FFM

Suche Game Boy-Spiel Mystic Quest, ruft an unter Tel. 036483/22694 (14-21 Uhr), fragt nach Martin

VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe Game Boy Pocket transparent, Preis nach Vereinbarung, ruft schnell an: Tel. 062/8732936 (CH)

Verk. Toy Story, Donkey Kong Land, Super Mario 1 u. 2, Kirby's Dreamland, Motocross Maniacs. Tel. 07762/51060, Fax: 07762/51061

Verkaufe Game Boy + Spiele (Super Mario, Flintstones, Wario Blast, Mega Man IV, Ghostbusters), komplett 160,- DM. Tel. 033438/60433

Verkaufe 11 Game Boy-Spiele plus Game Boy und Game Boy-Tasche für 110,- DM, NBA Hangtime für 50,- DM. Tel. 02261/73521 Mo-Fr 15-18 Uhr

Spiele: Pinocchio 40,- DM, Hercules 50,- DM, alle mit Anleitung, Bart vs. The Juggernauts 25,- DM, Porto muß übernommen werden. Tel. 0345/7701360 Thomas

Verk. Game Boy mit 4 Spielen, z. B. Tetris u. Mario Land 2 u. 2 weitere für 100,- DM, fast wie neu, top in Ordnung. Tel. 05381/8431

CLUBS

Wer gründet mit mir einen Club! Biete Codes aller Art, bin 11 Jahre alt, schreibt an: Heinz Bücking, Liegnitzer Str. 20, 26725 Emden

Suche Mitglieder für meinen Club, für 2,- DM pro Monat + Zeitschrift seid ihr dabei! Ruft unter Tel. 0209/28453 an und fragt nach Timo

Neu, neu, neu! Nintendo Flohmarkt, Kostenlose Infos beim Cheater Club, H.-Allmers-Str. 22, 26721 Emden

Achtung! Ich suche noch Mitglieder für den Leseratenclub! Heiße Büchertips und News über alles, was dich interessiert, Infos bei Tobias Gutowski, Büttel 8 B, 27607 Sievern

Cheater Club sucht Mitglieder! (für nur 1,66 DM mtl.), kostenlose Infos beim Cheater Club, H.-Allmers-Str. 22, 26721 Emden

An alle Nintendofans! Der CFD Nintendoclub sucht Mitglieder mit Spieleberatung u. Clubheft gratis! Infos: Tel. 02777/369 fragt nach Christoph!

SONSTIGES

Verkaufe neue GB-Spiele 20,- DM und einen Car Racing Computer 25,- DM, einen Lightmaster 15,- DM, ich habe auch einen ferngesteuerten Jeep, fast neu, 60,- DM. Tel. 02273/51991

Suche Spiele u. Zubehör für Virtual Boy u. NES (Zelda 1 + 2) u. SNES Bazooka (Lightgun), tausche Mission: I. u. Goemon 64 gegen andere! Tel. 06505/8118 Peter

Verk. Sammelkarten v. Ausgabe 2-20 f. -,50 DM pro Stück, der erste bekommt 1 Turok 2-Poster gratis. Mario Knöfel, Obere Stadtmauer 3a, 34471 Volkmarsen

Verk. div. Spiele für Sega Mega Drive, Adventure, Jump&Run 25,- bis 30,- DM, zu erfrg. unter Tel. 03581/412588 ab 15 Uhr

Verk. Fin-Fin (f. PC) komplett mit Zubehör und Tomb Raider 1 + 2 (f. PSX), suche N-Zone 11/98 + WCW/NWO Revenge für unter 60,- DM. Tel. 09962/2247 fragt nach Nadine

Verkaufe 4 N64-Spiele für je 50,- DM, PlayStation mit 17 Spielen für 750,- DM, SNES-Spiele, 5 Stück für 100,- DM, ruft an! Tel. 09073/617

Kaufe alle neueren N64-Spiele, alle SNES- und Game Boy-Spiele, gute Konditionen, alles anbieten. Tel. 0177/5461913 10-17 Uhr

Suche nette Brieffreunde/innen im Alter von 13 Jahren, schreibt mit Foto an: Sebastian Vogt, Im Hahnen 1, 33014 Neuenneerse

Tausche Crash Bandicoot 3, V-Rally, Thunderhawk II, Tomb Raider I und Alien Trilogy I. Tel. 0203/711060

SUCHE SONSTIGES

Suche unbedingt 4-Spieler-Adapter für Saturn und Mega Drive, suche auch Spiele für beide Konsolen, Bitte! Tel. 08725/1732, N64 Zubehör

Ich suche Club Nintendo-Magazine von Ausgabe 1/1998 bis 2/1999 in gutem Zustand! Zahle gut! Sven Schröter, Hugo-Haase-Str. 5, 06536 Rossla

VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe PSX-Spiele: Robo-Pit und Rock 'n' Roll Racing 2 je 19,99 DM, Crash Bandicoot, Destruction Derby 2 und WipEout je 29,99 DM. Tel. 07621/792648

Verkaufe gut erhaltenes Sega Mega Drive und 1+9 Spiele + 2 Controller + Netzteil + RF Modulator, Preis nach VB. Tel. 0375/454887 fragt nach Janine

Sony PlayStation (inkl. Multinorm-Umbau), 2 Pads + Spiele, Preis VHB! Tel. 05205/10438 Matthias, bitte öfter versuchen, suche Manga-Videos

Lebensgroße Lara Croft-Figur, 1,75 m, limitierte Auflage, komplett, noch originalverpackt, wurde kürzl. für 13.000,- DM versteigert, VHB 2600,- DM. Tel. 0620/3890141

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Der Tip zu Shadows of the Empire von Heiko Stäbler zeigt, daß man nicht (wie scheinbar von manchen Programmierern gewünscht) drei Hände gleichzeitig braucht, um dem Spiel einen vernünftigen Cheat zu entlocken. Die brillante Tesafilm-Idee war es uns wert, diesen Klassik-Cheat abzudrucken und zu honorieren. Viel Spaß weiterhin!

Werner Spachmüller

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an die
COMPUTEC MEDIA AG ▪ Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg
oder an: **wrspachmueller@computec.de**

Star Wars: Rogue Squadron (D)

Gebt die folgenden Paßwörter ein:

Mit „Electro" fliegen	KOELSCH
Luke hat einen Vollbart	HARDROCK
Immer Luke Skywalker spielen	LUKEFEET

Tim Kratschmer

Zelda - Orcarina of Time (D)

Dicker Fisch!
Dieser Fischköder ermöglicht es, schnell und einfach große Fische zu fangen. Der Köder ist einfach zu finden, nachdem man die Angel von dem Mann im Fischweiher erhalten hat:
Als junger Link:
Bei den Steinen im Wasser, nahe der Quelle (wenn man noch nie erwachsen war).
Als erwachsener Link:
Gleich links im Gras an der Wand gegenüber vom Eingang, nahe der Quelle
In der Mitte des Sees, beim versunkenen Ast im Wasser, könnt ihr die größten Fische fangen!

Steve Leonhard

Hühnerjagd
Wem das Hühnersuchspiel auf der Lon Lon-Farm zu schwer ist, dem kann man folgenden Tip geben: Bevor ihr mit Talon sprecht, nehmt ihr alle Hühner und bringt sie zum Fuß der Treppe. Wirft Talon dann seine Hühner in den Raum, sind nur diese drei Tiere hier. Link braucht sie nur noch hochheben und hat gewonnen.

Marcel Preissler

Statuen-Tricks
Ihr kennt doch bestimmt diese kleinen runden Statuen, welche die Uhrzeit ansagen. Um einige kleine Animationen zu sehen, legt doch mal eine Bombe daneben, setzt Dins Feuerinferno neben solch einer Statue ein oder schlagt einfach mit dem Stahlhammer darauf. Stellt euch neben eine Statue und spielt die Hymne des Sturms. Schaut nun auf die Statue und ihr werdet bemerken, daß ein seltsamer Ball aus ihr herausfliegt. Sammelt diese Kugeln ein und eure Magieanzeige wird restlos aufgefüllt.

Timo Kohlhepp

Star Wars: Shadows of the Empire (D)

Cheat-Menü:
Als Spielernamen „_Wampa__Stompa" eingeben und während des Spiels Pause drücken. Dann alle vier C-Knöpfe, L, R, Z und Links auf dem Steuerkreuz halten (notfalls Tasten mit Tesafilm festkleben, damit man eine Hand freihat). Analogstick nach links, nicht bis zum Anschlag, für ca. fünf Sekunden halten, bis ein Geräusch ertönt, dann nach rechts, links, rechts und links für jeweils 5 Sekunden. Nun erscheint oben ein violettes Cheatmenü, in dem Dinge wie Unverwundbarkeit eingestellt werden können. Wenn man das Cheatmenü wieder aufrufen will, einfach Pause drücken und alle genannten Tasten halten und einmal kurz den Analogstick nach links drücken.

Heiko Stäbler

Herzlichen Dank!

Erik Albert – Stefan Angrick – David Bauder – Oliver Baumann -Falk Baumhauer -Benjamin Becker – Andreas Beggiato – Ursula Beier – Mathias Bensberg – Sven Bernar – Andreas Bethke – Sönke Biel – Norman Binzer – Bartek Blauth – Alexander Bleck – Gregor Bleuer – Frank Born – Dennis Bremer – Marc Brogli – Dominik Buchner – Arne Büsen – Stephan Buttgereit – Benito Castro Guardia – Brunken Claas – Michael Cording – Thore Dag – Robert Daniels – Fabio De Aguiar Alves – Claudio De Serio – Georg Degenbeck – Michael Deriks – Danny Dicks – Mario Didy – Rajko Dikmann – Enrico Dominguez Reyes – Andre Duckar – Markus Duenkel – Martin Dziadkowiec – Markus Ebert – Matthias Ebert – Malte Eggersglüß – Andre Elters – Philipp Ender – Thomas Endesfelder – Sebastian Endres – Fenja Engelhardt – Timo Ettlich – Mario Feil – Armando Fernandez – Max Fesenmeyer – Lutz Finmans – Robert Frank – Christopher Friedmann – Björn Frieling – Theodor Fritzke – Christopher Fuchs – Volker Fuegel – Oliver Gehrmann – Florian Geist – Ramon Gerber – Philipp Gerhardt – Alexander Gerling – Matthias Gierlinger – Manuel Glück – Nico Göbel – Thomas Graczyk – Andy Graf – Dominik Graf – Sebastian Graf – Frieder Graulich – Dominik Grentz – Günther Grundböck – Sebastian Habermann – Christoph Hacker – Kai-Christian Hagge – Kevin Hall – Benjamin Handfest – Patrick Hartmann – Johann Haug – Tefan Haupt – Andreas Häusler – Francis Heckman – Julian Hegemann – Klaus Heimbücher – Alexander Hein – Thomas Hettler – Daniel Hirsch – Fabian Hoffmann – Janine Hoffmann – Marco Höhn – Christoph Hölmer – Michail Huber – Lukas Hunziker – Dominik Jenz – Dieter Jerome – Markus Jestl – Sven Jung – Heinz Kachelmus – Oliver Kampe – Caner Karahan – Cihan Karakas – Dennis Karner – Timm Kartheuser – Thorsten Klaus – Stefan Klewer – Ira Kliewer – Tim Kliewer – Rüdiger Koch – Markus Köhn – Benjamin Kolz – Stephan Köppe – Banjamin Krafft – Christoph Kraft – Hans-Jürgen Krahl – Andreas Krahn – Stephan Kramm – Simon Kratzer – Lukas Kräuchi – Hans Krekeier – Christoph Kueschnig – Marcel Kulla – Markus Kummer – Ina Kunze – Florian Nikolas Lang – Sven Langer – Lethe Laurent – Mathias Liebau – Sebastian Liebig – Thomas Lill – Sämi Lindenmann – Jens Lindig – Andreas Lindner – Mario Linke – Michael Linke – Michael Lins – Ronny Loerch – Alexander Lorenz – Marcel Lucas – Marcel Ludwig – Maurice Madecki – Mate Madunic – Christian Maerz – David Maestri – Johannes Maier – Jan Malla – Patrick Mania – David Marono – Lennart Martens – Andreas Martin – Alexander Matheja – Thomas Menge – Matthias Merlon – Christian Michl – Christian Mieth – Michael Möhl – Daniel Moos – Stephan Müller – Michael Muszynski – Björn Nagel – Andre Neufeldt – Martin Neureuter – Otto Norman – Timo Nowak – Andreas Nowitzki – Henning Olthuis – Henning Pamperin – Stefan Pfeiffer – Paul Plewe – Artur Przibylla – Jens Rabenseifner – Daniel Regenbrecht – Dan Reppe – Robin Resch – Tjorben Reuter – Tobias Richter – Stefan Richtghammer – Roy Rochhaus – Stefan Rode – David Röhl – Andy Roßmann – Marc Roth – Gregor Rottmann – Melinda Rupp – Marcel Saboleuski – Michael Saboleuski – Mirjiam Saboleuski – Jan Schabiner – Kevin Schenk – Heiko Schleifer – Fabian Schmidt – Inge Schmidt – Ingo Schmidt – Patrick Schmidt – Sebastian Schmidt – Thomas Schmidt – Matthias Schojohann – Andreas Scholz – Rene Schoppe – Andre Schöppl – Michael Schremer – Christoph Schulz – Tim Schulz – Tim Schumann – Lukas Schürhoff – Kai Schuster – Gerd Schwender – Andreas Sehlüter – Dennis Seng – Evangelos Serafigos – Mike Smazal – Johnny Sommer – Armando Soriano Garibo – Martin Spitzberg – Heiko Stäbler – Daniel Stampfl – Philipp Steidl – Georg Stein – Sebastian Stitz – Joachim Stolle – Alexander Striehn – Christian Strohmeyer – Markus Sturm – Holger Terhoeven – Frank Termühlen – Joseph Torres – Patrick Track – Michael Trautvetter – Frank Trujio – Jan Tüpker – Martin Urschel – Julian van Dieken – Simon Wächter – Christian Wagner – Patrick Wahl – Lorenz Weinig – Frank Wenzel – Daniel Westphal – Harald Weyland – Patryk Wieckowski – Kevin Winterberg – Martin Wyputta – Leif Eric Young – Marvin Zigan – Robert Zittermann

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Fax: 0911/2872-200
eMail: nzone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 900201
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
09 11-28 72-1 50

Service-Fax:
09 11-28 72-2 50

Zentrale Abo-Nummer:
01 80-5 95 9506

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Abo-eMail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller
Redaktion: Florian Brich, Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki, Jens Quentin
Tips & Tricks: Jonathan Eves
Bildredaktion: Richard Schöller
UK-Korrespondent: Derek de la Fuente
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch, Oliver Preißner

Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Nero A. Kaiser, Albert Kraus, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger (Grafisches Konzept)

Lektorat/Schlußredaktion:
Margit Koch

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Telefon: 0911-2872-150
Fax: 0911-2872-240
eMail: carudolph@computec.de
Website: www. computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne -144
Jens Klüver -348

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140

Online-Werbeflächen:
Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistenz:
Ina Schubert -346

Anzeigenmarketing:
Ina Schubert -345

Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph —143

Anzeigenleitung (V.i.s.d.P.):
Thorsten Szameitat -141

VERLAG

Verlagsleiter:
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Oliver Schneider

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax: 0 62 46-8 82 52 77
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage IV. Quartal 1998 73.543 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	0180-5335555	24 h/Tag
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	060-26940940	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-39101300	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 28.4.99 am Kiosk

Star Wars: Racer

STAR WARS EPISODE I RACER

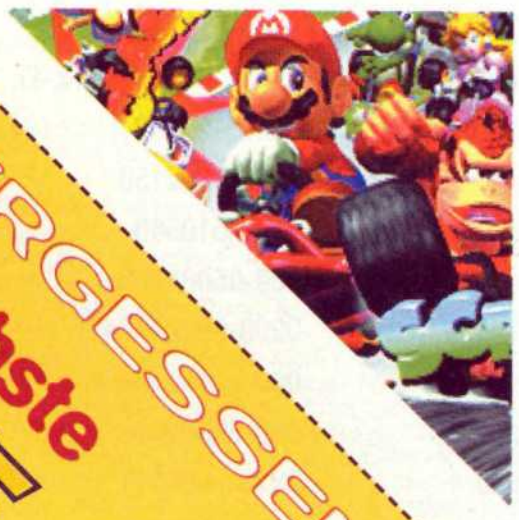
Star Wars-Fans aufgepaßt! Gleich zwei neue Spiele zum kommenden Stars Wars-Kinofilm erscheinen für das Nintendo 64. Wir zeigen euch in der nächsten Ausgabe exklusive Bilder und verraten, wieviel Spielspaß der dunklen Seite der Macht entlockt werden konnte.

Racing Simulation 2

Das Rennen um die Pole Position beginnt wieder von vorne. Während - Michael Schumacher der McLaren-Konkurrenz leider weiterhin unterlegen ist, hofft man bei Ubi Soft darauf, F-1 World Grand Prix und dessen für Juni geplanten Nachfolger in die hinteren Startreihen verdrängen zu können.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Große Vorschau: E3 1999*
- *Im Test: Snowboard Kids 2*
- *Im Test: Milo's Astro Lanes*
- *Im Test: Tonic Trouble*
- *Aktuelle Cheats & Codes*
- *Riesen-Poster*



NICHT VERGESSEN!

Die nächste N-ZONE erscheint am 28.4.99!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Alexander Harlander

Alexander Harlander (29) ist Pressesprecher bei Take 2 Interactive GmbH.

1.) Was spielen Sie im Augenblick?

Zelda, Gex (PSX), You Don't Know Jack, Biosys und Need for Speed (PC).

2.) Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?

An Gex und You Don't Know Jack vor allem die vielen witzigen Details. Biosys ist eine knifflige Kombination aus Adventure und Öko-Simulation und Need for Speed der richtige Action-Knaller: Bahn frei, hier komme ich! An Zelda begeistern mich besonders die Grafik und die einfache Steuerung, die ohne Dutzende Menüs auskommt. Zelda ist eines dieser Spiele, in die man einfach hineingezogen wird – was, schon wieder so spät...?

3.) Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten und warum?

Zelda, Silicon Valley und Mario Kart. Zelda, weil es alles in allem ein Meisterwerk ist. Silicon Valley wegen der ulkigen Robotertiere und der originellen Idee, zwischen den über 40 Spielfiguren wechseln zu können. Mario Kart, weil dieser Klassiker einiges an Witz und Renn-Action zu bieten hat und man ausnahmsweise auch mal einen schnellen Klempner zu sehen kriegt.

4.) Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?

Die kurzen Ladezeiten

5.) Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?

PacMan 3D

6.) Mit welchen Video- oder Automatengames begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?

Mit dem Formel 1-Klassiker Pole Position. In meiner Schülerzeit ist ein großer Teil meines Taschengeldes in diesen Automaten gewandert. Aber dafür bekam man auch eine Menge geboten und konnte die Gegner im Schumi-Stil abhängen: In der Kurve rein ins Gras und den anderen den Weg abschneiden...

7.) Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?

Kein bestimmtes Genre. Ich mag gerne Spiele, die Daumen und/oder Zwerchfell fordern: Action- und Rennspiele, Jump&Runs, lustige Action-Adventures...

8.) Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?

Rainbow Six (PC): Hier können Teams miteinander und auch gegeneinander spielen, um Terroristen „auszuschalten" und die Geiseln zu befreien.

9.) Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?

Ihr könnt euch schon mal auf 4x4 Mud Munsters freuen! Im Herbst bringt Take 2 unter diesem Namen den Microsoft-Rennspaß Monster Truck Madness für das Nintendo 64 heraus. Ansonsten: Geht immer früh zu Bett – außer dieser Level muß noch fertig gespielt werden...

Sammelkarte 77

N-ZONE

Tips & Tricks

NBA Live 99

WORUM GEHT'S?

Mit NBA LIVE 99 hat EA eindrucksvoll das Basketball-Parkett des N64 betreten und bietet eine ausgereifte Simulation mit feiner Grafik, zahlreichen Spielmodi und strategischen Elementen.

Cheats:

Geheime Teams:
Um mit versteckten Mannschaften spielen zu können, müßt ihr im Rosters-Menü ein Team erstellen und dann mit einem der zwei folgenden Namen versehen:

EA Europals oder Hitmen Coders

Hand wechseln:
Wenn ihr an der Linie seid, müßt ihr vom Werfen R drücken, um die Wurfhand zu wechseln.

Spezielle Freiwürfe:
Haltet bei einem Freiwurf C-links gedrückt, um einen absolut sicheren Wurf auszuführen. Wenn ihr den R-Knopf gedrückt haltet, wird der Spieler seinen Wurf verzögern und den Ball drehen. Wenn ihr hingegen C-links und R kombiniert, könnt ihr den Wurf verzögern und dann einen sicheren Freiwurf ausführen.

Steuerung *(Die Tastaturbelegung gilt für die Offensive)*

- Spieler bewegen
- Zuspiel verlangen
- Crossover
- Beschleunigen
- Drehung
- Passen
- Werfen
- Spiel pausieren
- Nicht belegt
- Spieler bewegen
- L: Nicht belegt
- R: Nicht belegt

Sammelkarte 76

N-ZONE

Tips & Tricks

WipEout 64

WORUM GEHT'S?

Der futuristische Racer WipEout 64 überzeugt durch eine saubere Technik, ein flottes Spieltempo und ein ausgeklügeltes Waffensystem, mit dem man die Gegner von der Piste fegen kann.

Cheats

Markiert im Hauptmenü die unten genannten Optionen und drückt dann jeweils Z. Bei der richtigen Eingabe erfolgt eine akustische Bestätigung.

Cyclone:
Schafft die Weapons-Challenge mindestens mit der Bronze-Auszeichnung, um das Cyclone-Upgrade zu bekommen. Eure Waffen sind nun doppelt so durchschlagkräftig.

Versteckter Kurs Velocitar:
Wenn ihr die Meisterschaft mindestens mit der Bronze-Auszeichnung abschließen könnt, bekommt ihr den Zugriff auf den versteckten Kurs Velocitar.

Piranha II-Team:
Um mit dem Piranha II-Team fahren zu können, müßt ihr alle sechs Time Trials mindestens mit der Bronze-Auszeichnung abschließen.

Super-Combo-Challenge:
Um diesen Modus freizuschalten, müssen die drei normalen Challenges erfolgreich absolviert werden.

Steuerung

- Lenken
- Ansicht wechseln
- Nicht belegt
- Nicht belegt
- Waffe deaktivieren
- Beschleunigen
- Waffe abfeuern
- Spiel pausieren
- Luftbremse links
- Menüs bedienen
- L: Nicht belegt
- R: Luftbremse rechts

Sammelkarte 79

N-ZONE

Tips & Tricks

Twisted Edge

WORUM GEHT'S?

Twisted Edge ist ein gelungenes Snowboarding-Spektakel mit sauberer Technik und brauchbarer Steuerung.

Cheats:

Bonus-Boards:
Um an die Bretter XXX6, Top Gear Rally und Midway zu kommen, müßt ihr in allen Rennen Erster werden.
Um an das Blumen-Board zu kommen, müßt ihr in allen drei Kursen der ersten Runde des Wettbewerbs Erster werden.

Figuren:
Drückt B, R oder Z nach einem Sprung und drückt den Hebel in eine beliebige Richtung. Haltet einen Knopf gedrückt, um verschiedene Figuren auszuführen.

Blitzstart:
Nachdem das Wort „Go" verschwunden ist, müßt ihr zweimal nach oben drücken. War euer Timing richtig, legt ihr einen rasanten Start hin.

Noch mehr Bonus-Boards und gespiegelte Kurse:
Alle Tracks müssen erspielt worden sein. In jeder der drei Schwierigkeitsstufen muß zudem die Bestzeit erzielt worden sein. In der höchsten Schwierigkeitsstufe taucht nun ein Ghost auf, den ihr schlagen müßt. Wenn ihr ihn besiegt habt, bekommt ihr ein Bonus-Board. Spielt mit diesem Board die Strecke erneut durch, um die gespiegelte Version des Kurses freizuschalten. Hier sind die Boards, die ihr auf den jeweiligen Pisten benutzen müßt:

Twisty	-	Twisty Canyon
Jake	-	Polar Paradise
'55	-	Splash Down
Tareh	-	Glacier Gluch
Typhoon	-	Easy Slider
Lynwood	-	Funky Town

Steuerung

- Steuern
- Wegzoomen
- Nicht belegt
- Figur
- Ranzoomen
- Sprung
- Figur
- Spiel pausieren
- Figur
- Menüführung
- L: Nicht belegt
- R: Figur

Sammelkarte 78

N-ZONE

Tips & Tricks

S.C.A.R.S.

WORUM GEHT'S?

Flotter Funracer in der Tradition von Titeln wie Mario Kart 64 oder Diddy Kong Racing – speziell in den fulminanten Multipayer-Duellen ein gelungenes Vergnügen.

Cheats:

Scorpion-Wagen:
SDSSRT
Cobra-Wagen:
TRTTLL
Cheetah-Wagen:
NRNNRR
Panzer-Wagen:
YMSTTR
Crystal-Cup:
LGSSSX
Diamond-Cup:
CRKKYY
Zenith-Cup:
DZPKKK
Master (alles ist freigeschaltet):
PXPRTS

Steuerung

- Lenken
- Perspektive wechseln
- Licht
- Waffenauswahl
- Nach hinten schauen
- Beschleunigen
- Bremsen
- Spiel pausieren
- Waffe aktivieren
- Nicht belegt
- L: Nicht belegt
- R: Sprung

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 76

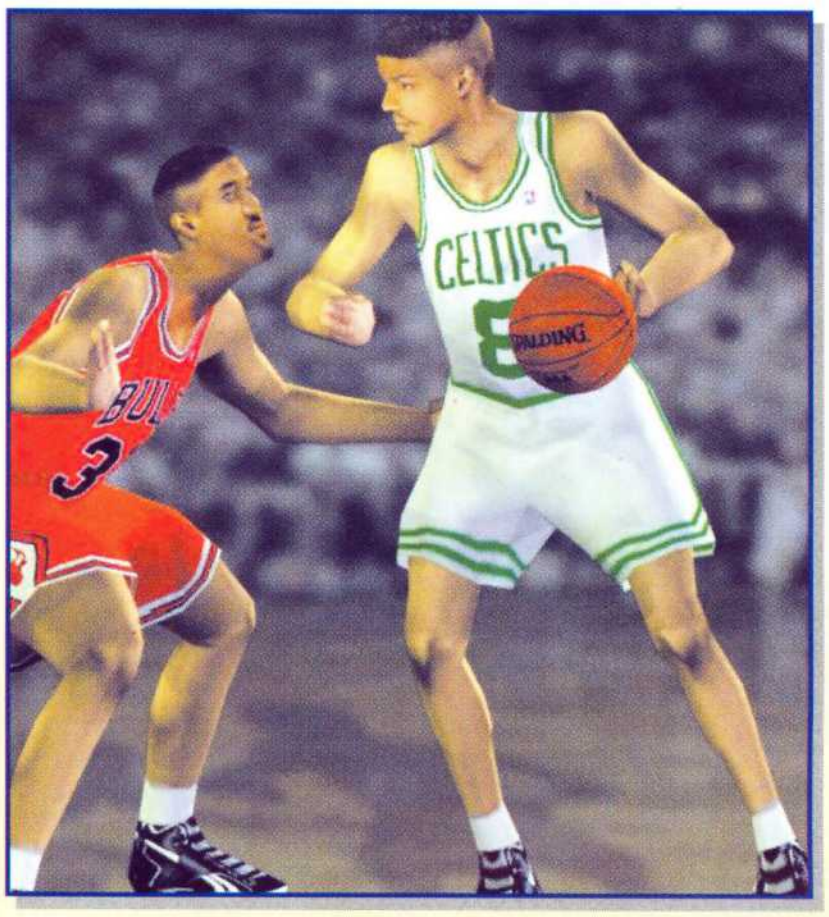
WipEout 64

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 77



NBA Live 99

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 78

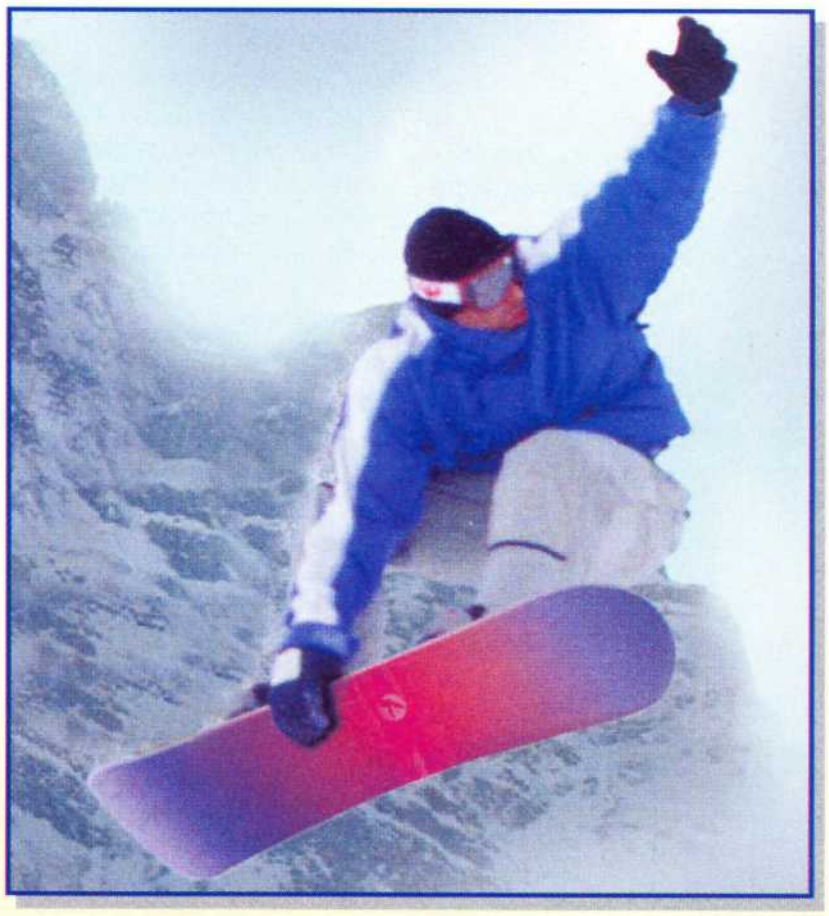
S.C.A.R.S.

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 79



Twisted Edge

Nr. 1